

MAIS DE 100 PRÊMIOS
1 Wii
5 DS Lite
+ CAMISETAS
+ BONÉS
3 PROMOÇÕES
DEZENAS DE CHANCES DE GANHAR
FUTURO
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo®
World
A NINTENDO VENCEU A BATALHA DA NOVA GERAÇÃO!
Wii
19.11.2006
EDIÇÃO 100
8 ANOS
TODA A TRAJETÓRIA DE SUCESSO DA REVISTA
Nº100
R$ 8,90
COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
O MANUAL DA MÁQUINA
• As maneiras de jogar
• Virtual Console
• Os games do lançamento
• Os Wii Points
TUDO ISSO NO BRASIL!



EGM Uma Revista Multiplataformas





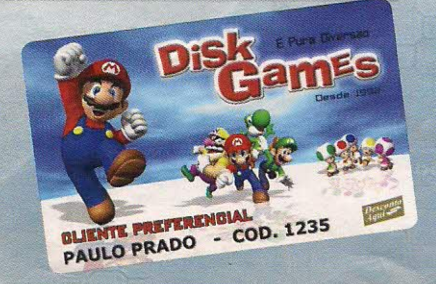


Na compra do GameCube ganhe inteiramente GRÁTIS 06 meses de assinatura EGM mais 01 jogo



Na compra do GBA + 02 jogos ou NDS + 01 jogo você ganha inteiramente GRÁTIS 06 MESES de EGM

REDE DE VANTAGENS

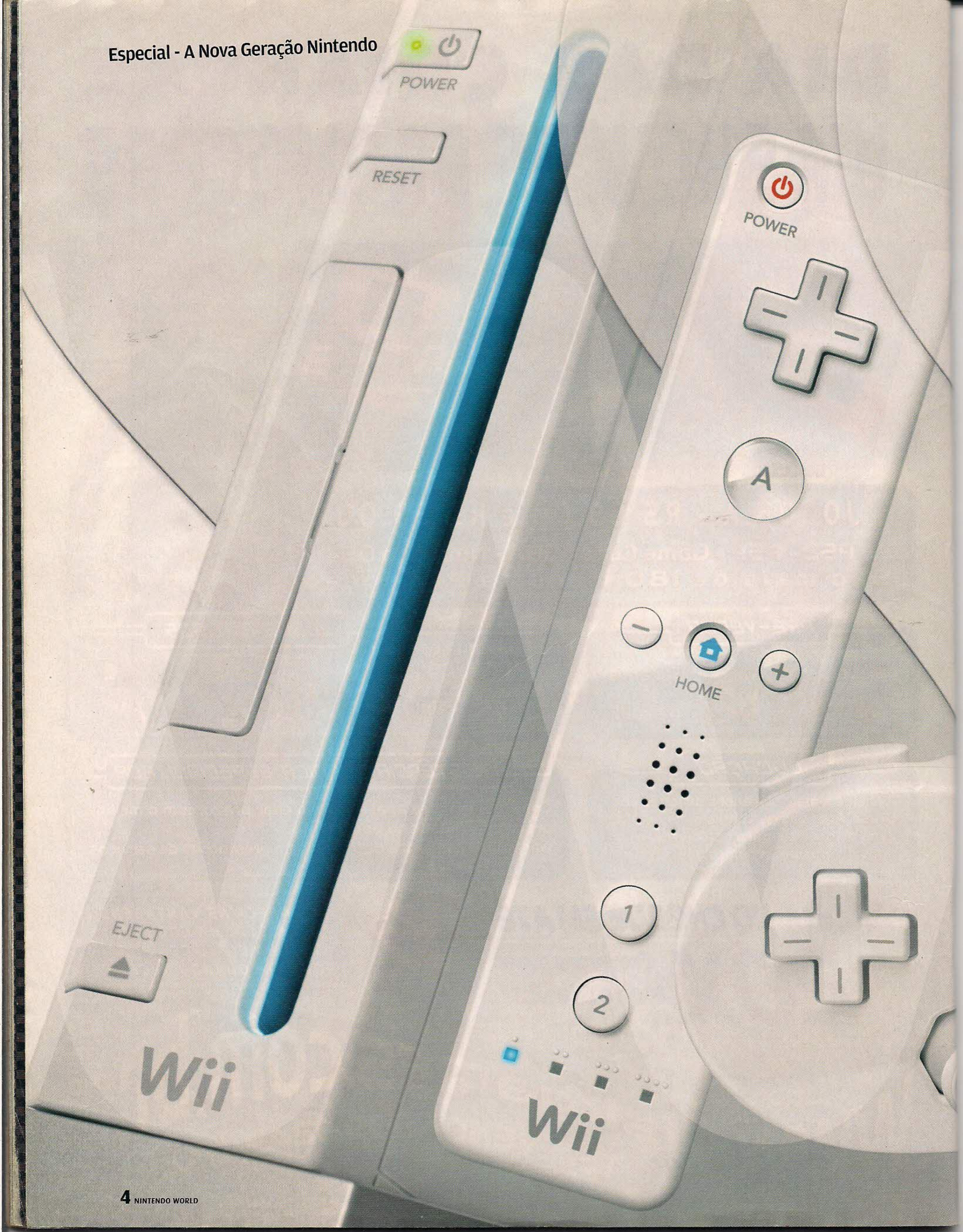


Desfrute das vantagens do

CARTÃO CLIENTE PREFERENCIAL DISK GAMES

Solicite já o SEU... É totalmente gratuito!!!

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP


POWER
RESET
EJECT
Wii
POWER
A
HOME
1
2
Wii

A "NOVA GERAÇÃO" É DA NINTENDO!

Nos últimos meses, uma nova filosofia tomou conta dos jogadores. Uma maneira diferente de jogar foi apresentada pela Nintendo e mexeu com o imaginário dos que jogam e também daqueles que pararam de procurar tesouros, prender bandidos e salvar princesas por algum motivo. A hora de jogar no Wii está chegando: 19 de novembro. Por apenas US$ 249,99, poderemos encarar a nova geração de uma maneira totalmente inovadora. Por tudo o que foi mostrado e pelo que pudemos experimentar, sabemos que a Nintendo vencerá a batalha da nova geração.

— Douglas Pereira e Ronaldo Testa

Os que jogam vão gostar... ...e os que não jogam também!

O pessoal que idealizou o Wii certamente teve que lidar com essa diretriz na hora de apresentar o conceito inovador da nova plataforma. Se pararmos para analisar, é difícil imaginar que uma empresa que se dedicou ao entretenimento e aos videogames por tanto tempo teve a ousadia de deixar de lado a próxima geração de consoles e apresentar ao mundo a "Nova Geração". Sem sair dos trilhos, a Nintendo mistura tradições, investindo em suas idéias e não seguindo o mesmo caminho que os concorrentes e inovando com uma plataforma "feita para quem não joga".

Esta matéria foi elaborada pensando em você, jogador que procura algo novo, casual e ao mesmo tempo divertido. Poderíamos radicalizar e brincar - seguindo a nova filosofia da Big N - dizendo que esta matéria não é feita para os gamers, mas para quem não joga, porque a maneira de controlar Mario, Link, Samus, AiAi e outros personagens mudou tanto que até os jogadores "profissionais" estão com dúvidas.

Bom, se você quiser chamar esse cara aí, que está sentado no outro sofá, assistindo ao jornal, lendo o caderno de esportes ou dando risada do horário político, ou a simpática mulher que está fazendo a comida, assistindo à novela ou curtindo um som, tudo bem, esta matéria também é para eles. Achou estranho? Sim, são seus pais, tios, avós e você, alvos da nova grande máquina de diversão da Nintendo. Chame todo mundo, de parentes a amigos que não se interessam por games. Ou os que vivem dizendo "pô, eu vivia jogando *Enduro* e o jogo da galinha no Atari". Em outras palavras, as pessoas que não sabem qual a diferença entre Snake e Rayman. É hora de fazer essas pessoas conhecerem um novo mundo.

A nova ordem mundial

A Nintendo já disse um milhão de vezes: o objetivo é fazer com que as pessoas que normalmente não jogam games experimentem os jogos. Se isso não acontecer, a indústria ficará tão restrita que acabará indo para o buraco. Você, leitor, tem que participar, nós da Nintendo World acreditamos na proposta e estamos fazendo a nossa parte, espalhando as novidades, mostrando que é divertido e que as pessoas não devem encarar os videogames como brinquedos ou atraso de vida. É preciso experimentar, afinal, que mal há em passar bons momentos em família ou com os amigos, jogando o novo console Wii?

Pense nas possibilidades! Passar a tarde toda jogando com sua namorada, por exemplo. Sim, sabemos que vocês podem fazer mais um monte de coisas tão legais quanto jogar, mas seria legal ficar jogando *Wii Sports*, *Smash Bros.* ou mesmo tentar passar uma dungeon de *Zelda* ao lado dela, não acha? Já pensou se aquela sua tia bem de vida gostar da idéia e lhe der um Wii de Natal? Dica número 1: depois de ler esta matéria, passe a revista para aquela pessoa que você quer convencer a comprar um Wii! Vamos mostrar o que o controller faz, como funciona, os jogos mais esperados, o preço, tudo.

Um grande nome pequeno:

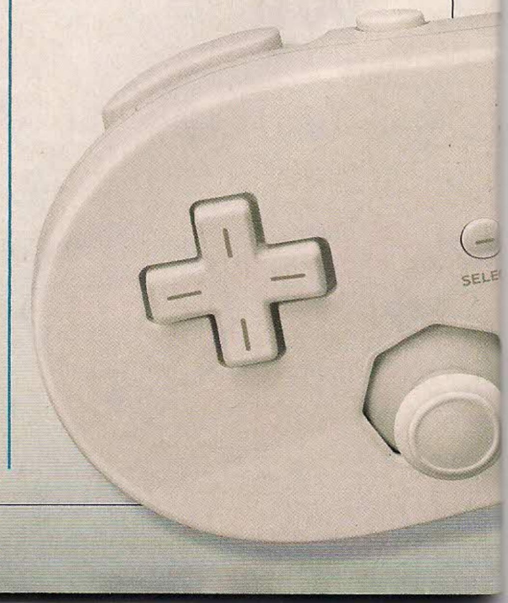


Não o culpamos por não apoiar a decisão da Nintendo de ter mudado o nome de Revolution para Wii. Muita gente criticou, mesmo sem tentar entender o novo nome, a nova filosofia. "Esse nome é bizarro", "Revolution era bem melhor", "Que nome feio". Essas foram as mais singelas manifestações dos jogadores. Mas será que depois de entender a proposta, essas mesmas pessoas não mudaram de idéia?

O novo nome traz um significado verdadeiro ao videogame, que vai muito além de uma continuação marcada por números. São apenas três letras, não precisa abreviar. É uma palavra simples, pode ser dita facilmente em qualquer idioma. E temos a explicação filosófica que agrega um significado interessante ao nome: Wii lembra a coletividade. Seja pela semelhança com a palavra "We" (nós, em inglês) ou mesmo pelas letras, com as duas letras "i" representando duas pessoas (e que também fazem alusão ao controller inovador). Então, você ainda acha o nome ruim? O que falar de nomes como Google e iPod?

Consoles Virtuais

O serviço Virtual Console finalmente ganhou cara e valores. De cara, já sabemos que todos os games serão carregados no cartão SD e que, para acessá-los, teremos que usar os canais do Wii - cada um dos jogos será um canal na Interface. Os games serão comprados com os Wii Points. Nos EUA, os jogos custarão de US$ 5 a US$ 10 cada. Cada 100 Wii Points equivalem a US$ 1. Sendo assim, os jogos clássicos do NES poderão ser adquiridos por 500 pontos (US$ 5), os de Super NES por 800 pontos (US$ 8) e os de Nintendo 64 por 1000 pontos (US$ 10). O valor para os games de PC Engine e Mega Drive devem variar, mas não passarão de US$ 10. Sabe-se ainda que a lista de consoles deve aumentar no Japão, somando os games de MSX no serviço. Além disso, o Wii é compatível com todos os jogos já lançados para GameCube. Sim, ele vai rodar seus próprios games em DVDs normais, mas também será capaz de ler os disquinhos do Cubo. A Big N encontrou uma forma bem simples e inovadora de oferecer todos seus games clássicos e ainda adicionar mais opções do que qualquer um imaginaria.



Devemos ter pelo menos 30 jogos disponíveis no lançamento:

- Bonk's Adventure (TurboGrafx)
- Castlevania (NES)
- Duck Hunt (NES)
- Excitebike (NES)
- Kid Icarus (NES)
- New Adventure Island (TurboGrafx)
- Ninja Gaiden (NES)
- Pac-Man (NES)
- Prince of Persia
- Punch-Out!! (NES)
- Rayman 2 (N64)
- Star Fox (Super NES)
- Super Mario 64 (N64)
- Super Mario Bros. (N64)
- Super Mario Kart (Super NES)
- Super Mario World (Super NES)
- Tecmo Bowl (NES)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

R-Type (TurboGrafx)

Mario Kart 64 (N64)

F-Zero (Super NES)

Mortal Kombat (Super NES)

Metroid (NES)

The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

OutRun (NES)

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Wii Points

Os Wii Points servirão para comprar jogos no Virtual Console e outros softwares, como o Opera Browser. Sabemos que há três valores pré-definidos para os cartões Wii Points. Os preços serão os seguintes:

1000 Wii Points: US$ 10 ou R$ 21,58*
3000 Wii Points: US$ 30 ou R$ 64,74*
5000 Wii Points: US$ 50 ou R$ 107,90*

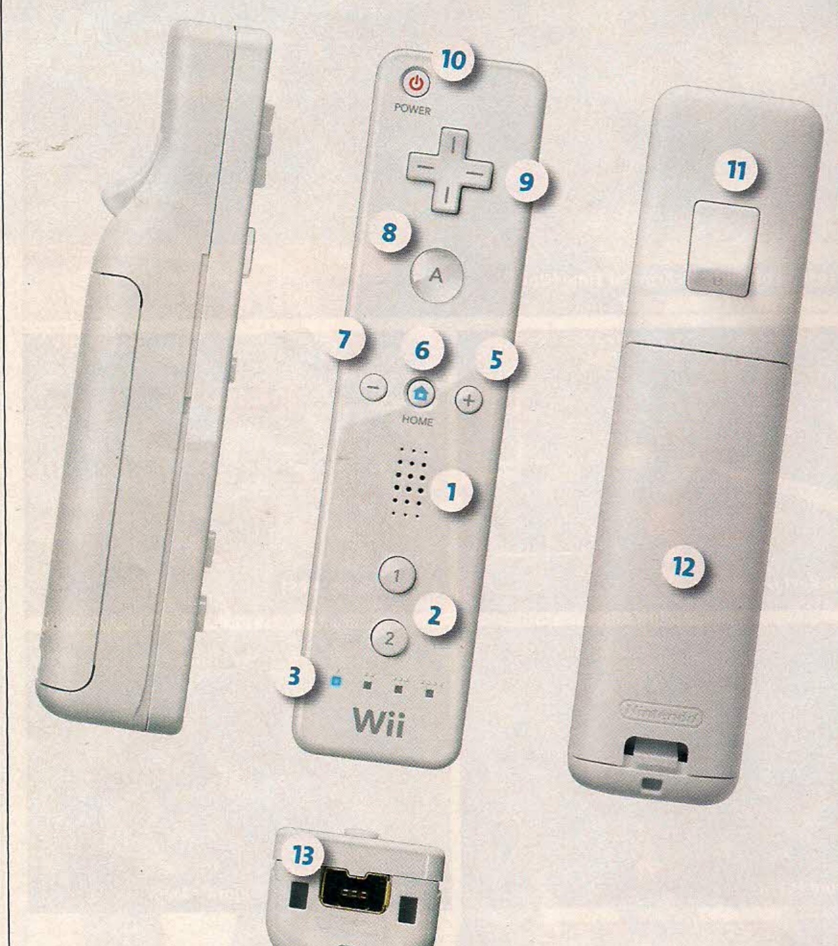
*** Conversão direta e sem impostos, tomando como base o dólar no valor de R$ 2,15.**

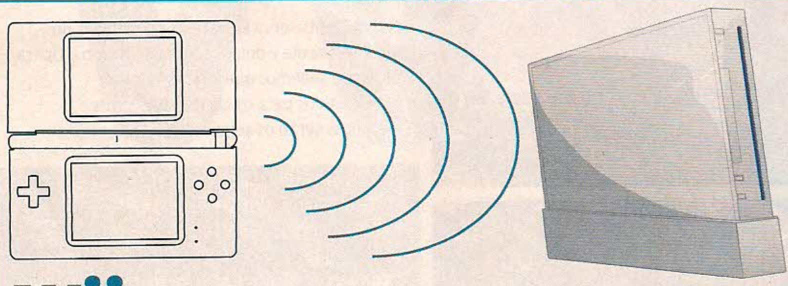
Ainda não sabemos como funcionará a compra desses cartões por aqui, mas provavelmente será preciso um cartão de crédito internacional.

Controle não, é CONTROLLER!

O coração do Wii é o controller. Contrariando a tendência de sempre adicionar mais botões e afastar os jogadores casuais, a Nintendo desenvolveu um joystick com poucos botões, porém com mais recursos que qualquer outro existente.







O mapa da diversão

Na Nintendo World 87, reportamos tudo o que já sabíamos sobre o controller do "Revolution", mas o tempo passou e algumas coisas mudaram. Veja como ficou a versão final do Wii-mote:

1. Speaker
É uma das principais inovações do controller. Um pequeno alto-falante que reproduz alguns sons e efeitos sonoros que variam de game para game.

2. Botões 1 e 2
Inicialmente apresentados como "a" e "b", agora são os botões 1 e 2. Ficam posicionados verticalmente na parte inferior. Seguindo a premissa do primeiro controller apresentado, se virarmos 90º, teremos um joystick semelhante ao do NES.

3. Indicadores luminosos
Talvez a única característica mantida, que foi apresentada já na primeira versão do controller. Representam a qual jogador corresponde o joystick.

4. Sensor de distância e movimento
Sabemos que a nova versão do controller Bluetooth wireless é um pouco mais pesada que a anterior. Ele se comunicará com a barra localizada próxima à TV e aciona os mecanismos dentro do Wii-mote para proporcionar uma movimentação 3D perfeita.

5. Botão +
Mostrado no controller anterior como "Start". Até o fechamento desta edição, não conseguimos encontrar uso para ele nos games. Supõe-se que será utilizado na interface do Wii.

6. Home
O mesmo do controller anterior. Será utilizado no menu principal do Wii.

7. Botão -
Mostrado no controller anterior como "Select". Mesmo caso do botão +, supõe-se que será utilizado na interface do Wii.

8. Botão A
Localizado no centro do controller. Deve ser o botão principal do joystick, assim como aconteceu no controller do GameCube.

9. Direcional digital
Está localizado acima do botão A. O novo direcional digital é bastante parecido com o do DS Lite.

10. Power
Servirá para ligar ou desligar o console sem estar perto dele.

11. Botão B
Localizado na parte de trás do controller. Servirá como um gatilho e posiciona-se muito bem no dedo indicador do jogador.

12. Pilhas
Sim, duas pilhas alcalinas AA que proporcionam 30 horas de jogo com todas as funções do controller ligadas e 60 horas sem utilizar a mira de precisão.

13. Conector Nunchuck
Não há mistério, é apenas o conector para o Nunchuck.

Wii - DS

O primeiro "software" do Wii, depois do Opera Browser, será utilizado juntamente com o DS e *Pokémon Diamond & Pearl*. A série *Pokémon* já vendeu mais de 110 milhões no mundo todo e estas novas aventuras devem chegar ao mercado no dia 28 de setembro. O software de nome desconhecido irá sincronizar o DS com a Wi-Fi do Wii. No caso de *Pokémon Battle Revolution* e *Diamond & Pearl*, os pokémon do DS aparecerão na TV. E isso está apenas começando...



E como **funciona?**

Olhe para o seu controle remoto: é parecido. Tão parecido que é chamado de Wii Remote ou Wii-mote. Só que ele possui apenas cinco botões (sendo que dois deles você praticamente só usará em games antigos) e um direcional em cruz. Mesmo assim, ele faz muito mais que os outros pelo fato de reconhecer movimentos. Qualquer movimento que você fizer com ele será reconhecido e transformado em alguma ação, que obviamente será diferente de jogo para jogo. Em um game de tiro, por exemplo, se você apontar o controller para um inimigo, seu personagem também vai apontar.

Preparar, apontar...

Apontar o controle remoto para a TV parece não ser uma coisa divertida, mas com o Wii-mote, o cenário muda. Nada mais prático do que detonar dois goombas com um casco só: vamos mostrar as maneiras de jogar em diversas situações. Nomes oficiais ou não, aqui estão eles:



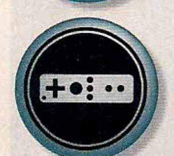
Free-hand Style

Este é o jeito mais mostrado nos vídeos da Nintendo. Você faz movimentos diversos para controlar a ação na TV, como simular o movimento de uma tacada de golfe.



Pointer

Neste modo, você deve apontar o Wii-mote em direção à TV. Seria uma espécie de substituição do mouse. Geralmente é usado com a expansão Nunchuk ou mesmo com a Zapper.



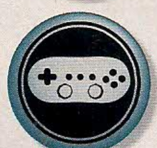
Classic

Segurando o Wii-mote com uma mão em cada extremidade, na horizontal. Usado para games de NES e outro gênero que veremos já, já.



Nunchuk

É o mais usado. Wii-mote em uma mão e o Nunchuk na outra. O bom é que não importa em qual mão você segura os controles, o que é uma bênção para os canhotos. A maioria dos games do Wii está usando essa combinação. O Nunchuk já virá na embalagem do Wii.



Retro Style

Este não é bem uma posição nova, mas sim um controller novo. Um misto do controle do Super NES com o do GameCube, o chamado Classic Controller é indicado para jogar os game antigos de Super NES e Nintendo 64. Mas temos certeza de que vários games mais tradicionais irão utilizar este controle. Porque deve ser muito estranho jogar *Winning Eleven* com o Wii-mote.



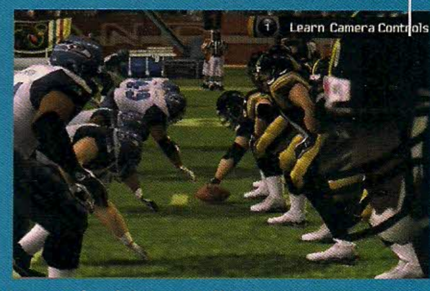
Jogos no lançamento do Wii

Até o fechamento desta edição, os seguintes games foram confirmados e estarão disponíveis já no dia do lançamento do Wii:

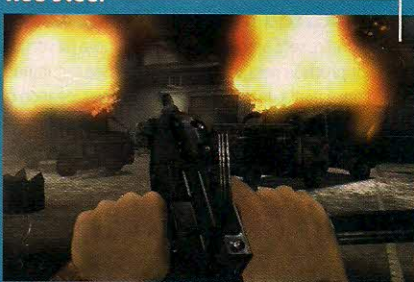
Blazing Angels: Squadrons of WWII



Call of Duty 3
Elebits
Excite Truck
Far Cry: Vengeance
GT Pro Series
Madden NFL 07



Marvel: Ultimate Alliance
Monster 4x4: World Circuit
Need for Speed: Carbon
Open Season
Rayman Raving Rabbids
Rapala Tournament Fishing
Red Steel



Super Monkey Ball: Banana Blitz
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
Tony Hawk's Downhill Jam
Trauma Center: Second Opinion
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii Sports
World Series of Poker

Exemplos práticos, **mas na teoria...**

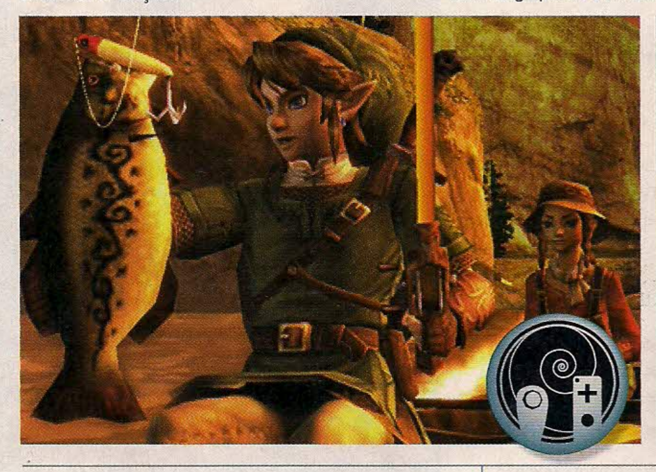
Você certamente já leu sobre os jogos que serão lançados no mesmo dia em que o Wii aqui, na sua Nintendo World. Desta vez, vamos destacar a maneira de jogar, como agir em cada um deles.

The Legend of Zelda: **Twilight Princess**

Dos jogos que serão lançados junto com o console, este é, sem dúvida, o que mais usará todas as funcionalidades do novo controller do Wii. Vamos até enumerar as funções:

• Pescaria
No minigame de pesca, você deverá fazer o movimento semelhante ao de lançar a vara de pescar. E para puxar a linha de volta, tem que fazer o movimento de rodar o molinete com o Nunchuk. Mais free-hand que isso, impossível. E ainda podemos balançar o controle como uma espada para fazer os golpes de Link nas dungeons do jogo!

• Arco e flecha
No caso de usar o controller como pointer, é só escolher o arco e flecha ou o hookshot. Você mira com o Wii-mote onde quiser e aperta o botão B, que fica atrás do controller (como se fosse um gatilho) e voila! Também serve para o bumerangue, que em alguns casos deve ser mirado em vários lugares diferentes antes de ser arremessado.





Madden **NFL 2007**

Jogo esquisito? É, sim, mas temos que nos preparar para todos os tipos diferentes de controle. Por aqui, o jogo não é esperado, mas é claro que os americanos já até prepararam o boné dos Raiders para usar durante os games.

• Touchdown
Aponte para qualquer lugar do campo, onde quer que seja, e a bola chegará lá. Isso abre estratégias novas, já que os passes não precisam ser exatamente certinhos para um jogador próximo. Outro ponto interessante é a cobrança do chute. Um cara tem que segurar a bola para o outro chutar, certo? Então, será preciso colocar o Wii-mote na vertical com a maior precisão possível, como se estivesse segurando a bola com a ponta do dedo mesmo. Se estiver jogando com outro amigo no mesmo time, ele pode dar um corte no ar para simular o chute na bola. Para dar aquelas giradinhas nos oponentes, faça o movimento no controle. É o esporte elevado a outro nível! Esperamos que essa seja uma tendência revolucionária nos games de esporte no Wii.



Excite **Truck**

Você conhece o início do nome: é uma versão alternativa de *Excitebike*, mas com caminhonetes.

• Direção certa
O modo de controlar seu veículo é diferente do que você está acostumado. Lembra quando seu primo chato ficava virando o controle para fazer uma curva? Agora talvez ele ganhe de você em uma corrida, pois aquele é exatamente o jeito de controlar seus bólidos. O Wii-mote é segurado na horizontal no modo Classic, e você o move para um lado e outro. É um título totalmente arcade, com muitos turbos e pulos insanos.



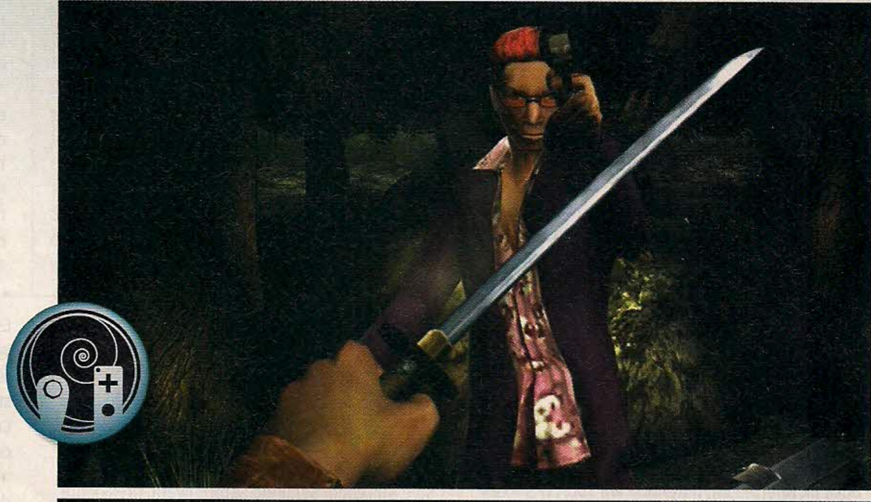


Red **Steel**

Os jogadores foram pegos de surpresa com as primeiras imagens "em jogo", para o Wii. E, apesar de primeirão, ele traz várias inovações bem-vindas ao saturado mundo dos jogos de tiro em primeira pessoa.

• Mira
Você movimenta o personagem com o analógico do Nunchuk e mira com o Wii-mote nos inimigos e objetos. O legal é que você tem controle total sobre suas ações com a arma. Se você inclinar sua mão, a mão na tela também vai virar, deixando a arma virada de lado.

• Espadas
Lutas com espadas? Por que não? A liberdade nem é tanta neste caso, mas é a melhor já presenciada em um videogame. É possível fazer movimentos especiais com a espada e isso pode ser algo muito divertido. Para executar um deles, por exemplo, você deve fazer um X no ar com o Wii-mote, então verá a animação do golpe.
Os comandos com a arma com certeza servirão de base para os próximos jogos de tiro do Wii, apesar de que, com tantas possibilidades, fica difícil definir algo como "padrão".







WarioWare: **Smooth Moves**

É um fato: não existe nenhum game na galáxia que se encaixe melhor no Wii do que WarioWare. Para quem não sabe, este jogo coloca na sua frente um monte de "microgames", jogos com cinco segundos de duração, um atrás do outro, sem ensinar comandos nem nada, e você deve se virar para descobrir o que deve ser feito. É claro que os joguinhos são os menos comuns possíveis.

• Exercícios aos montes
No Wii, a série continua melhor que nunca, ou seja, muito mais insana. São 20 jeitos diferentes de se usar o Wii-mote. Em uma prova em que você deve evitar que uma vassoura caia, coloque o Wii-mote na palma de sua mão, em pé, e tente equilibrá-lo. Ou deixe-o em sua cintura e mexa um pouquinho, para fazer com que o babão brinque com o bambolê, passe a prova. E por aí vai, entre colocar dentaduras na boca de velhinhas e outras sandices. Diversão multijogadores sem limites e sem frescura. Este, até sua avó vai querer jogar!





Dragon Ball Z: **Budokai Tenkaichi 2**

Soul Calibur ou *Dragon Ball*? Quem testou *Budokai Tenkaichi 2*, aprovou a experiência.

• Golpes mortais
Para executar os movimentos poderosos, é preciso fazer de tudo com o Wii-mote, desde girá-lo em várias direções até uma quase simulação do movimento do Kamehameha. Jogue e mantenha a forma.



O visual ideal

É melhor nem começar a discutir. O processamento e efeitos gráficos do Wii não serão os melhores da nova geração. Como em todo aparelho, há lados positivos e negativos. O lado positivo começa no processador, que barateou o produto.

Mas até onde isso é ruim? Bom, vamos tentar responder a essa pergunta com exemplos conhecidos: os melhores gráficos do GameCube se aproximam dos gráficos mais simples do Wii.

O fato é que um videogame não precisa ter gráficos extremamente realistas e apresentar dezenas de efeitos visuais simultaneamente na tela para suprir com competência a proposta de um videogame: a diversão. O que vale mesmo é a criatividade aplicada e a oportunidade que os jogadores terão de experimentar boas idéias. É possível ver essa filosofia romântica da empresa em seus jogos para múltiplos jogadores já anunciados para o Wii. O game de esportes que leva o nome da nova plataforma da Nintendo - *Wii Sports* - serve como exemplo: personagens simples ao extremo, sem aquela preocupação de ser foto-realista ou algo assim. E realmente tudo parece tão divertido que ninguém se importa com o visual. Eles até se tornam mais simpáticos!

Recursos são recursos

Se você é um daqueles que curtem nomes estranhos e é mais ligado ao mundo da tecnologia, fique sabendo que a intenção do Wii é mostrar os games da maneira mais bonita possível em TVs normais, mas mesmo assim, a resolução padrão será de 480p, o famoso scan progressivo - aparentemente, já virá com o cabo vídeo-componente. E muitos jogos, como *Zelda*, apresentarão a opção para o formato widescreen. No entanto, essa opção não é obrigatória, e algumas empresas não estão adicionando o formato widescreen em seus games. Se você leu a Nintendo World 99, sabe muito bem a diferença de uma TV de plasma para uma de LCD. É possível que alguns jogos suportem imagens em 1080i, sim, já que até o PlayStation 2 conseguiu fazer isso com *Gran Turismo 4*, e até mesmo 720p, coisa que o Xbox fez com *Soul Calibur 2*. Como o Wii é consideravelmente mais poderoso que eles, não iremos estranhar se virmos algo assim. Só depende das produtoras.

Experiência online

Finalmente poderemos jogar online com um console Nintendo! Segundo Satoru Iwata, presidente da companhia, o GameCube não teve suporte online porque os jogadores ainda não consideravam isso algo essencial. Novo console, novos tempos. A rede online do Wii será a mesma que vem sendo usada pelo Nintendo DS, a Nintendo Wi-Fi Connection. Até mesmo o modem wireless para o DS vai poder ser usado para jogar online com o Wii. Caso você não saiba, o modem adapta o console à internet sem fio - como a sua provavelmente envolve cabos, ele é mais um adaptador do que um modem de fato.

Mas não espere sair jogando todo tipo de game com aquele seu amigo que mora na Nova Zelândia. A Nintendo não vai liberar as ferramentas de produção de jogos online até o começo de 2007, então nada de múltiplos jogadores em rede no lançamento do videogame. Dentre eles, e apenas por enquanto, o único que você pode esperar com ansiedade é o novo *Final Fantasy Crystal Chronicles*. Parte disso é culpa da própria Nintendo, que não está deixando muito claro os recursos online que as produtoras de jogos terão com o Wii.

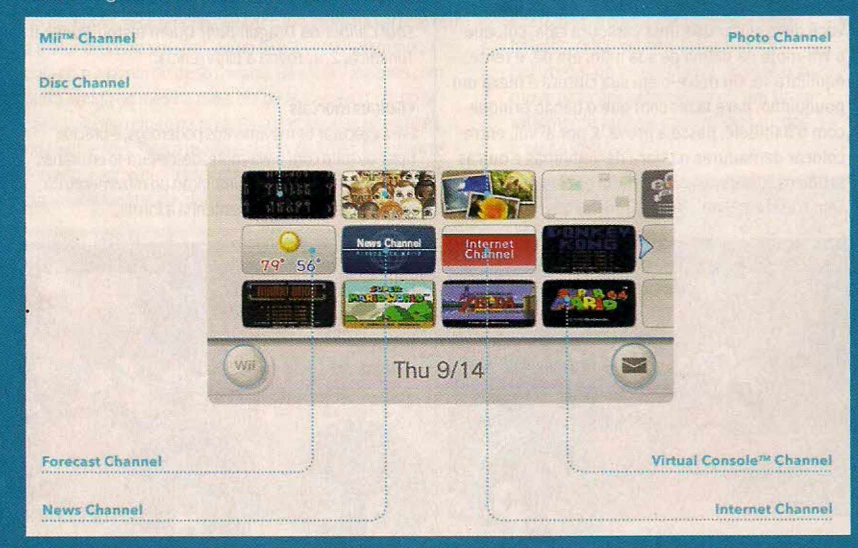
• Ligado ou desligado?

Estamos falando do serviço Wii Connect24. Seu Wii estará conectado 24 horas por dia à internet, o tempo todo, até mesmo enquanto estiver no modo stand by (desligado, mas conectado na tomada). Com isso, ele poderá baixar atualizações para certos jogos e até mesmo demos de futuros lançamentos. Por exemplo, imagine desligar seu Wii e ir dormir. Quando você ligá-lo no outro dia, seu jogo de *Zelda* ganha um castelo novo para ser explorado! Ou então algum item especial, ou uma decoração diferente em uma data comemorativa. Tudo sem precisar se preocupar em gerenciar downloads (apesar de poder fazer isso se quiser). Isso tudo será totalmente grátis por parte da Nintendo, apesar de outras empresas poderem cobrar pelo serviço em seus jogos. Quem já tem o Nintendo DS também vai gostar, uma vez que a Nintendo vai disponibilizar demos e itens para os jogos do portátil também, via Nintendo Wii.

Os canais da diversão

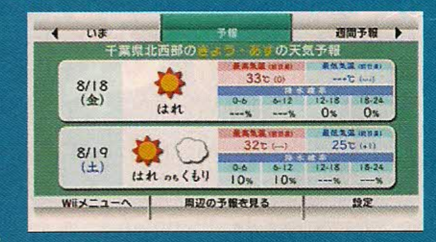
A maior surpresa, guardada a sete chaves pela Nintendo. Quem não dormiu esperando a conferência da Nintendo, que aconteceu do dia 13 para o dia 14 lá no Japão, ficou sabendo antes que todo mundo do preço, novas funções e, principalmente os "Channels", talvez a função mais utilizada no Wii.

Os Channels, ou "canais", farão parte da interface do Wii. Para iniciar qualquer coisa no Wii, será preciso acessar esses canais. Tudo o que você configurar na interface do Wii será acessado pelos canais, seja o canal do tempo, de notícias, o canal Internet... A intenção é fazer o jogador "precisar" do Wii em qualquer ocasião e parece que isso vai realmente acontecer.



Canal Wii Forecast / Previsão do tempo

No início, não pareceu muito útil, mas como a Nintendo é mestre em esconder o ouro, não vamos subestimá-la. Basicamente, o jogador poderá ver a previsão do tempo de qualquer lugar do planeta, utilizando o Wii-mote para aproximar ou selecionar a região escolhida. Achamos que será possível marcar a localidade de um (ou de todos) amigo, mas isso não foi confirmado pela Nintendo.



Canal Wii Photo / Fotos



Um visualizador brincalhão de fotos. Basta armazenar os arquivos no cartão SD e pronto, além de ver como ficaram as fotos daquela sua tão sonhada viagem, será possível fazer pequenas mudanças nas imagens, como unir duas fotos diferentes, deixá-las de ponta-cabeça, pintar por cima delas com cores esquisitas e fazer outras estripulias, como colocar pequenos corações nas imagens.

O foco são todas as pessoas!

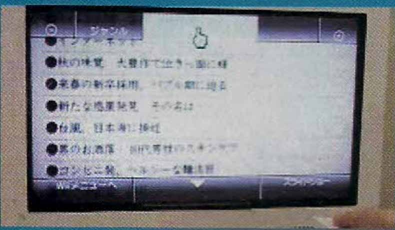
A intenção é esta: agradar a todo o tipo de jogador. Existem aqueles que acompanham as novidades, mas são jovens e não tiveram a oportunidade de conhecer verdadeiros clássicos que mudaram o rumo dos jogos eletrônicos. Ou aqueles que deixaram de jogar games há tempos - talvez seja seu caso - e apesar de estarem dispostos a jogar coisas novas, sentem-se mais confortáveis jogando *Super Mario Bros. 3* ou algo do gênero. Sabemos que há poucas chances de os jogos serem disponibilizados sem nenhum custo, mas esperamos que o custo seja mínimo. Estima-se entre US$ 2 e 5 para jogos de NES e Super NES, e até US$ 10 para games de Nintendo 64. As formas de pagamento devem incluir cartão de crédito (no caso daqui, você precisaria de um internacional) e cartões pré-pagos - se esses vierem até o Brasil, será nossa salvação. Os jogos ficam armazenados na memória flash de 512 MB que já vem embutida no Wii. No caso de você viciar e baixar mais jogos do que deve, é só comprar SD cards adicionais - assim como se faz com as câmeras fotográficas digitais. Outro ponto interessante é que alguns games simples e inéditos também estarão disponíveis, assim como acontece com a rede Xbox Live. A idéia por trás disso é incentivar produtoras que estão começando e que podem ter idéias muito boas, mas não têm dinheiro para fazer um jogo com gráficos avançados.

E O BRASIL, COMO FICA?

Será que teremos a nova máquina da Big N disponível no Brasil no dia de seu lançamento? Segundo Steve Singer (vice-presidente e gerente geral da Nintendo para a América Latina), sim. O Wii poderá ser encontrado em lojas varejistas no Brasil simultaneamente ao lançamento nos EUA, Canadá e toda América Latina, através da Latamel (distribuidora exclusiva da Nintendo no México e, conseqüentemente, também por estes lados), com direito aos mesmos jogos, privilégios online - mas comprar Wii Points ainda necessitará de cartão de crédito internacional - e tudo mais que estiver disponível.

Caixa do Wii, norte-americano.
A mesma que será vendida aqui no Brasil.

Canal Wii News / Notícias



O canal de notícias será atualizado automaticamente através do serviço WiiConnect24. Resta saber se o usuário poderá configurar os tipos de notícias e de quais fontes serão recebidas.

Canal Internet Channel / Internet



Acessar a internet será coisa de rotina no Wii. Depois de instalar o Opera Browser, que poderá ser adquirido pelo jogador por 2000 Wii Points - falaremos sobre eles depois. A proposta do software é fazer com que todas as pessoas acessem a internet na comodidade da sala de estar, sentadas no sofá. Sabe-se que a tecnologia Flash será aceita sem problemas e que, com o Wii-mote, será possível aproximar as imagens, além de outras aplicações ainda não divulgadas.

Canal Wii Message Board / Mensagens

Deixar um recado para sua mãe, irmão ou primo. Esta é a intenção do canal Wii Message Board. Essa mensagem pode viajar até um outro usuário do Wii que você tenha como amigo registrado ou até o telefone celular do seu pai, ou ainda até para o e-mail da sua irmã. Além disso, a Nintendo certamente mandará mensagens aos seus usuários.

Canal Wii Mii / Você em qualquer lugar



Imagine chegar à casa do seu amigo e ter que criar um avatar para você toda vez que for jogar. Chato, não é? Pois é, o Wii Mii permitirá que o jogador crie o seu próprio avatar. A vantagem disso? Seu avatar ficará gravado no seu Wii-mote e você não será mais obrigado a jogar com aquele controller do seu amigo chatão, basta levar o seu. O sistema de montagem do personagem é completo e permite que você crie personagens com os mais variados cabelos, acessórios e roupas.

O melhor custo-benefício

O Wii será o console mais barato da nova geração.
O preço final do aparelho é de US$ 249,99 dólares nos EUA com lançamento previsto para 19 de novembro;
25.000 ienes (cerca de US$ 212,00 dólares) no Japão, com lançamento agendado para 02 de dezembro;
e, na Europa, o console será vendido por 249,99 euros e estará disponível nas lojas no dia 08 de dezembro.
O pacote norte-americano e o europeu trarão um Wii, um Wii-mote, um Nunchuck, um cabo de energia, um cabo áudio e vídeo, um apoio, uma barra de sensor e duas baterias AA, além do game Wii Sports, com mais jogos do que aqueles anunciados na E3 deste ano.
O japonês virá com tudo isso, mas sem Wii Sports.
Os preços dos acessórios também foram divulgados:

	EUA	Europa	Japão	Brasil*
Wii-mote	US$39,99	€39,00	¥3800	R$86,29
Nunchuck	US$19,99	€19,00	¥1800	R$43,13
Classic Controller	US$19,99	€19,00	¥1800	R$43,13
Jogo	US$50,00	€50,00	¥4800	R$107,90

*** Conversão direta e sem impostos, tomando como base o dólar no valor de R$ 2,15.**

O Brasil sofre com as taxas de importação e pelo custo dos lojistas, agregado a outras taxas que nunca sabemos o que são. A explosão do console por aqui também deve ser um fator levado em conta. Ainda não temos um valor certo para o seu lançamento em terreno nacional através das importadoras, mas ainda assim sabemos que não deve passar dos R$ 1.500. Se o otimismo tomar conta de você, como tomou de nós, chutamos uns R$ 1.200. Algo muito acima disso deve ser repudiado, afinal, US$ 249,99 são US$ 249,99. Mas nenhum desses valores é oficial. Bom, enquanto novembro não chega, o jeito é ir pensando nas diferentes maneiras de jogar e no novo tipo de diversão que o Wii oferecerá para você e toda sua família. Ou seus amigos. Ou sua namorada ou namorado. Enfim, diversão é o que importa.
E é isso o que estamos dizendo há 100 edições. NW



EDIÇÃO 100 • OUTUBRO DE 2006

ÍNDICE

OBS.: A promoção "Qual é o Game" continua. Confira o resultado na edição 101.



Todos os detalhes da nova geração Nintendo.

04
Os detalhes que faltavam foram descobertos. Vai ser difícil você não querer um Wii depois dessa.



A NW tem 8 anos e muitas histórias para contar.

20
Muitas histórias para contar. Em 100 edições, aconteceram muitas coisas interessantes. Dê um pulo lá para ler.

Promoções Imperdíveis!

Não deixe de concorrer. São 4 DS Lite na página 61, mais 1 Wii e um DS Lite na página 73 mais um monte de *Zelda: Twilight Princess* para GameCube.

Nosso critério de avaliação



10

PRATA Nintendo World

8,0 - 9,5

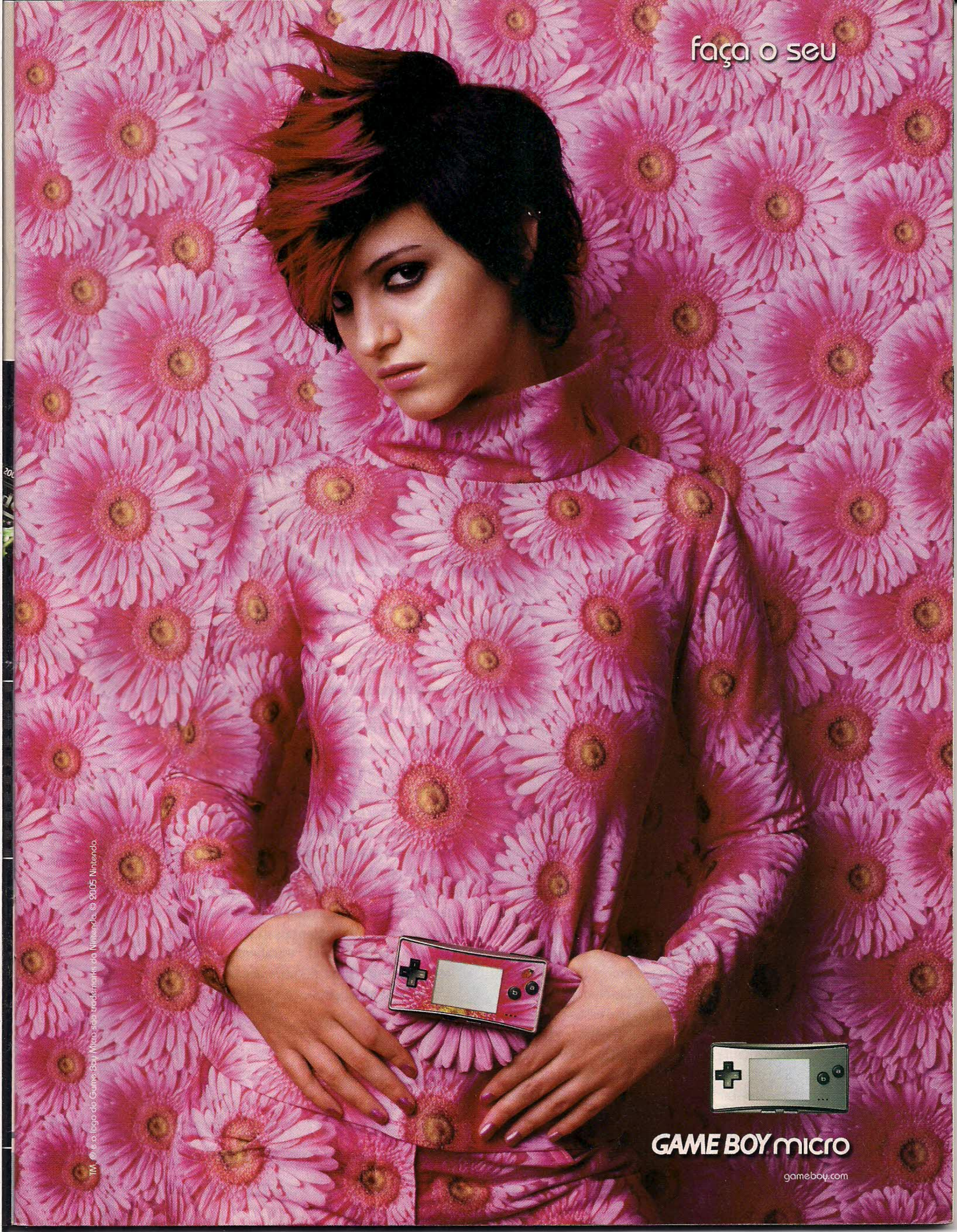


7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

Editorial

Foto: Bruno Doiche

Atual equipe da Nintendo World (da esq. para dir.): André Forastieri, Marcelo Barbão, Robson Teixeira, Orlando Ortiz, Odair Braz, Andressa Nozue, Stephanie Lawrence, Ronaldo Testa, Marco Souza, Ricardo Farah, Renato Bueno, Fabio Barros, Rodrigo Guerra e Henrique Minatogawa.

Parabéns para nós!!!

Enfim chegamos à tão esperada edição 100 e, além de comemorarmos tal feito, temos o privilégio de celebrar junto com você, leitor, os oito anos da Nintendo World. Parece pouco, mas nem se fizéssemos uma mágica conseguiríamos colocar todos os fatos marcantes e curiosidades que aconteceram com os muitos profissionais que já trabalharam na mais antiga revista de games em atividade do Brasil. Pois é, a NW nunca parou. Em setembro de 1998, nasceu a misteriosa edição 0, uma espécie de prova final de faculdade, sendo que o professor era a Nintendo. A equipe da época foi muito bem no teste. O jornalista André Forastieri havia concretizado sua idéia de lançar a revista oficial da Nintendo aqui no Brasil. Ele mesmo tocou o barco até a edição cinco, passando a arca do tesouro para outros comandantes, sempre fiéis escudeiros: Odair Braz Junior, Pablo Miyazawa, Ronny Marinoto, Beatriz Sant'Ana, Eric Araki e eu, desde a edição 85. O que essas pessoas têm em comum? Provavelmente pouco... Certamente a Nintendo tem culpa no cartório. São oito anos recheados de histórias bacanas para contar – algumas delas você vai ver nesta edição –, muitas páginas recheadas de boas reportagens, coberturas de eventos exclusivos, furos de reportagem e lançamentos de consoles. Pensando de modo geral, a Big N foi generosa com os jogadores. Nesse espaço de tempo, foram lançados 12 aparelhos. O 13º é o Wii, que será lançado nas Américas – Brasil incluso – no dia 19 de novembro e custará US$ 249,99.

O preço aqui em terreno tupiniquim ainda não é certo, mas o importante é que todos os jogadores daqui terão acesso a todos os serviços do console. Não vai comprá-lo tão cedo? Não tem problema, participe da promoção desta edição. Quem sabe você não leva o Wii para casa?

Sem me alongar mais, claro, não é justo finalizar esta página sem homenagear você, leitor, e as pessoas dessa foto aí em cima, as que desempenharam – e as que ainda desempenham – papéis fundamentais na NW. Inclua-se no título deste editorial, "Parabéns para nós!!!", jogadores – participe das promoções.

E que venham mais 100, 200... edições.

Ronaldo Carlini Testa
Editor

Correio N

Here Wii Go!

E aí, Mister N? Como andam as finalizações para "a" NW? Vamos lá!
Primeiro, alguém pode dizer para o Sr. Ronaldo Carlini Testa que, se ele aparecer em mais alguma foto na NW com aquele boné do Nintendo DS, eu vou... chorar? Como consigo um desses? Que tal esse boné como prêmio no Picto Arte?
Segundo, vocês não estão alimentando bem o pokémon-colocador-de-textos-das-2ª-e-3ª-promessas-do-Wii-da-última-edição. O motivo da suspeita vocês já devem ter notado. Mas têm certeza de que *Mystery Dungeon* não é do Advance?
E as organizações Big N e NW mostram-se, a cada mês, mais superáveis. Sim, mas superáveis apenas por si mesmas. Que outra empresa de games está há tanto tempo no mercado, sendo o carro-chefe da criatividade? Que outra revista de games tem esse carinho com cada game e console já criado?



Esses são os pokémon-colocador-de-textos-das-2ª-e-3ª-promessas-do-Wii-da-última-edição.

Todos sabemos disso, mas tinha de escrever, pois nintendista sem orgulho é como um DS sem Stylus: mancha a tela.
Com sinceros parabéns, me despeço.

Bruno Alves
Por e-mail

Primeiro, sem problemas, Bruno. Já avisamos nosso senhor Testa, que prometeu nunca mais aparecer na NW com o boné do DS. Para conseguir um igual, você deve derrotar nosso editor num duelo ao meio-dia, mas lembre-se: ele escolhe as armas e o tamanho da sua barra de energia. Quanto aos prêmios do Picto Arte, já temos alguns na espera, mas se a gente revelar perde a graça.
Segundo, na verdade, não estamos alimentando bem nosso pokémon-enganador-de-leitores-caçadores-de-erro. De fato, os textos de *Metroid Prime* e *Legend of Zelda*, na página 54, estavam trocados. Agora é nossa promessa número 3: não vamos mais errar nas promessas número 2 e 3 do Wii. Ah, Samus ficou com a terceira posição e Link com a segunda.
Último e não menos importante, se é para sermos superados, que sejamos por nós mesmos – com ou sem essa legítima frase de pára-choque de caminhão.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

Revista estranha, gente esquisita

Ah, NW. 100 edições, hein? Parece que foi ontem que eu tinha ido à banca comprar uns gibis, quando eu vi uma revista estranha. Só pra contrariar, resolvi comprá-la.
Mal sabia que essa foi a decisão mais acertada de toda a minha vida. Comecei a gostar de games. Me lembro claramente de todas as vezes em que urrei de alegria quando via que algum game de peso estava para ser lançado, como *Mario*, *Zelda*, *Metroid*, entre tantos outros que só a Nintendo sabe fazer. Lembro das decepções de quando algum game era cancelado ou adiado. Mas o que eu quero mesmo falar é: obrigado por existir, Nintendo World. De um reles mortal a um nintendista roxo, graças a vocês. Feliz Número 100!

Julierme "Tutu" Toledo
Por e-mail

Boa, Julio Verne. É legal ver que a vida de muitas pessoas mudou com uma passada pela banca de jornal. É o lugar onde nasceram amizades e comprometimento com muitos leitores, sentimentos que continuam até hoje. Se depender de nós, muita gente ainda vai descobrir uma revista estranha que, só pra contrariar, vai se revelar importante por mais centenas de edições.

Wii-zagero

Olá, pessoal da NW. Coleciono sua revista há um ano e tudo ia bem até a revista número 95, quando começou a "invasão Wii". A partir dessa revista, não foram mais publicados detonados ou matérias sobre GameCube. O que eu li foi Wii, Wii e mais Wiiiii! Muitas pessoas e eu não temos condições de comprar consoles como aquele e estamos ficando chateados por ter que ler tudo isso sabendo que dificilmente poderemos comprar ou sequer jogar num desses. Concordo plenamente com a carta do mês da edição 99, que fala sobre os preços dos jogos e sobre o fim dos videogames de verdade. Estou realmente decepcionado e também vou parar de ler a revista se continuarem assim. Uma última dúvida: o que acontece com as respostas das mensagens que não foram publicadas?

João Pedro
Campinas / SP

100 edições não são 10 dias.
São 8 anos.
8 anos construídos.
8 anos que fizeram o sucesso virar a realidade.
A formosura que vaio a crescer num país onde todos diziam "Não dá"
Parabéns, vocês mostraram a todos que dá.
Não é sobre mim, mas sobre Nós.
Olhe a sua volta!
Temos um mercado de GAMES!
Isto deve-se a vocês, a nós expectadores,
A todos que estiveram durante esses 8 anos aplaudindo sempre na primeira fila.

Homenagem a Revista Nintendo World e seus 8 anos de sucesso.

Douglas Negrisolli | Agosto 2006

Carta homenagem do leitor Douglas Negrisolli. Valeu, todo mundo gostou!

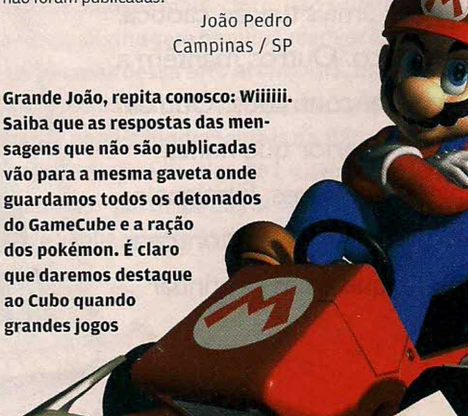
Grande João, repita conosco: Wiiiii. Saiba que as respostas das mensagens que não são publicadas vão para a mesma gaveta onde guardamos todos os detonados do GameCube e a ração dos pokémon. É claro que daremos destaque ao Cubo quando grandes jogos forem lançados, mas o assunto do momento, e daqui pra frente, é o Nintendo Wii. O que seria da NW (e dos leitores) se ainda estivéssemos falando apenas de N64? Mas, de qualquer forma, vamos melhorar – e você vai ter um Wii antes do que imagina.

Não funfa!

Estava eu, em *Mario Kart* no DS, enchendo os balões, assoprando no microfone, quando, do nada, os balões não enchiam mais. Pensei que devia ter sido alguma besteira que eu fiz, como encher os balões com o kart andando. Parei o kart, assoprei e nada.
Deve ser erro do jogo, pensei. Tirei o cartucho, coloquei *Tony Hawk*, fui em Custom Sounds testar e nada. Entrei em desespero, achei que o microfone estava solto, fui num lugar, eles abriram meu DS e disseram que estava tudo ok, nada fora do lugar. E agora? Não posso mais aproveitar 100% dos meu jogos, como *Brain Age*. O que eu faço? Tem algum lugar que conserte? Tem algum headset que funfe[sic] com o DS? Ajudem, por favor!

Leonardo Marins Santiago
Por e-mail

Caro Leonardo. "Fui num lugar, eles abriram meu DS". Releia esta frase e



pense: quantos erros existem nela? Se a pressa é inimiga da perfeição, a afobação é inimiga dos games, rapaz. Levou seu DS num lugar de confiança? Se eles disseram que está tudo ok, então por que seu microfone ainda não funciona? O que fazer? Existem lugares que consertam, mas nenhum deles, no Brasil, é assistência técnica autorizada pela Nintendo. Você pode optar pelo Nintendo DS Headset para testar se a função do microfone ainda é reconhecida pelo seu portátil, mas é difícil ter certeza, de longe, de qual é o problema. Agora, só por precaução, não coma mais farofa e não mastigue bolacha na hora de jogar os games que usem o microfone. Isso pode entupir o microfone.

Cem noção

"Cem" sombra de dúvidas, a NW é a melhor revista quando o assunto é Nintendo. "Cempre" que eu compro a NW do mês, "cemto" no meu canto e penso: quanto trabalho para fazer uma revista assim... As análises são precisas, dignas de uma revista "cemtenária". No Natal, quando ganhei um GBA, fiquei "cem" palavras, de tamanha felicidade, e por isso resolvi escrever essa homenagem para vocems. Nintendo e NW: parceria "cem" igual, "cemsacional". E que venham outras "cem" edições dessa paixão nacional!

Johnatan Marques
Por e-mail

Você é um poeta "cemsível", Johnatan. Mas em nome do bom texto, temos que adverti-lo: nosso revisor teve um treco ao ver tantas palavras "diferentes" como essas. Ficamos "cem" palavras ao ler seu e-mail. Muito obrigado pela homenagem!

Dilemas Universais

E aí, galera da NW!
Eu tenho algumas dúvidas sobre o Wii:
1) Quanto custarão, em média, os games?
2) Quanto custará o Wii?
3) Quando será lançado?
4) Quais os personagens que participarão de *Super Smash Bros. Brawl*?
Valeu, gente! Tenham sorte na edição #100! Fui!

Rafael Vecchi Silva Ervilha
por e-mail

Foi pra onde, Rafael?
1) Você não lê a NW, Rafael? US$ 50,00, em média.
2) Você não lê a NW, Rafael? US$ 250,00, sem choro.
3) Você não lê a NW, Rafael? 19 de novembro, na moral.
4) Você não lê a NW, Rafael? Pit, Solid Snake, Samus, Metanight, Wario, Mario, Pikachu...
Tem que ler mais a NW, Rafael.

Pokémon-escritor-de-carta

Olá, caros amigos da NW!
Primeiramente, gostaria de dizer que sou muito fã da Big N e de vocês, mas minha paixão mesmo são os pokémon. Meu primeiro jogo dos monstrinhos foi o *Gold*. Hoje, eu tenho um GBA SP e versões *LeafGreen* e *Ruby*. "Segundamente", tenho questões sobre os mesmos jogos:
1) Como eu passo minhas criaturas de *LeafGreen* para *Ruby* e vice-versa? E para adquirir pokés que só existem no *Colosseum* (como Teddiursa Houndour ou Pineco), se nem eu, nem nenhum dos meus amigos temos GameCube?
2) E para adquirir Deoxys, Celebi, Jirachi etc?
3) Para passar pokémon de uma versão para a outra, eu necessito ter dois Game Boy Advance?
4) Citem as melhores lojas com preços bem razoáveis em São Paulo que vendam o DS (não precisa ser Lite). Estou louquinho para ter o meu e botar as mãos em *Diamond & Pearl*!
5) Já foi confirmada uma versão dos bichos para Wii? Já que eu não aproveitei o Cubo, quero um Wii de qualquer jeito.
6) E mais uma coisa: o que é conexão Wi-Fi no DS? Ouvi dizer que, com ela, será possível trocar pokémon com o mundo inteiro. É verdade?
Vida longa à Nintendo, ao mestre Miyamoto e, principalmente, aos Pokémon!

Leoni
por e-mail

Fala, Leoni.
1) Primeiro, você precisa acabar com o Team Rocket nas Sevii Islands, recuperar as pedras Ruby e Sapphire e consertar a máquina que está no PokéCenter da One Island. Isso destravará as trocas com as versões *Ruby* e *Sapphire*. Já em *R&S*, você precisará completar a Hoenn Dex (200 pokémon) para realizar a troca com as versões *FR/LG*.
2) Para encontrar o Deoxys, você precisa de um Aurora Ticket, que só foi distribuído em eventos especiais no Japão e nos EUA. Celebi também é um luxo para privilegiados que visitaram eventos. Jirachi é encontrado no disco-bônus que veio com *Pokémon Colosseum* comprado em pré-venda. Com a conexão Wi-Fi do DS e do Wii, ficará muito mais fácil trocar esses monstros super raros.
3) Basicamente, sim. Você também pode utilizar um GameCube e um cabo GBA-GC com *Pokémon Colosseum*, *XD* ou o jogo-acessório PokéBox. Nesses casos, somente um GBA é necessário.
4) Rapaz, apoiamos nossos anunciantes, dê uma olhadinha neles. Pesquise e faça suas contas.
5) Você ainda tem alguma dúvida de que os bichinhos vão aparecer no Wii?
6) Wi-Fi nada mais é que a conexão sem fio que liga um DS ao outro para que você troque pokémon e até dispute rachas num *Mario Kart* da vida. (NW)

Quadro pintado pelo leitor Antonio Bianchini, Rio Claro / SP

> CARTA DO MÊS

Wiimprescindível

Fala, pessoal da Nintendo World! Estou escrevendo por causa do e-mail do Summonegg na edição número 99. Ele diz que os videogames estão se tornando computadores, que os videogames acabaram no Nintendo 64 e que o nome Wii é horrível. Mas também não é assim!
1º) Os videogames não estão parecendo computadores, eles estão assim porque é uma nova geração. Os gráficos têm que mudar, os videogames têm que ficar melhores em gráfico, som etc. Ou você prefere jogar Super Smash Bros. Melee com gráfico e som de Super NES?
2º) Tudo bem, os CDs são caros, eu devo admitir, mas pense bem: o que você prefere? Carregar um monte de CDs ou um monte de fitas pesadas?
3º) Eu sei que Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time são jogos excelentes, mas o GameCube também tem jogos bons e que não são só cópias baratas, como Super Mario Sunshine, Resident Evil 4 e Metroid Prime.
4º) O nome Wii pode não parecer legal, mas é um nome que até o seu tetravô vai conseguir falar. E o Wii, com certeza, vai ter jogos que vão marcar a história dos games, como Super Mario Galaxy e Super Smash Bros. Brawl.
5º) Só porque o Nintendo 64 é um bom videogame não significa que os outros sejam ruins e só tenham cópias baratas.

Pedro Pinho
Por e-mail

Assinamos embaixo, Pedro, e lhe nomeamos, a partir de hoje, advogado de defesa oficial da Nintendo World.

Uma história de 100 capas e oito anos

Ilustração: MrRobson e Stephanie Lawrence



Parece que foi ontem que a primeira revista oficial dedicada puramente à maior e mais antiga empresa de games chegou ao Brasil. O tempo passa rápido, e já faz oito anos que a Nintendo World espalha alegria e diversão aos jogadores. Não foi fácil chegar até aqui. Trocamos o visual, tropeçamos em alguns obstáculos e comemoramos muitas vitórias; tantas, que este espaço seria pouco para relatar. Como recordar é viver, veja como começou a revista de games mais antiga do mercado brasileiro e alguns de seus melhores momentos. — Equipe Nintendo World















Projeto 0

No início do já distante 1998, a idéia de lançar a revista oficial da Nintendo no Brasil não saía da cabeça do jornalista André Forastieri, um dos sócios da Editora Acme. Ao entrar em contato com a Nintendo of America, foi-lhe recomendado que trabalhasse em conjunto com a Gradiente Entertainment, empresa que detinha os direitos da marca Nintendo no Brasil. Assim começaram as negociações e as primeiras conversas sobre como deveria ser a publicação.

Durante os meses seguintes, a equipe da Acme, com a ajuda de alguns funcionários da Gradiente na época (entre eles, o analista de produtos Eduardo Trivella e o powerline Pablo Miyazawa), se dedicou a criar um "boneco", que viria a ser conhecido como a famosa e misteriosa "edição 0". O que muita gente não sabe é que este "0", que jamais chegou a ser vendido, não era uma revista propriamente dita. Em suas páginas, apenas matérias escritas com textos falsos e telinhas de jogo repetidas. Não era uma revista para ser lida, mas para ser mostrada: o "boneco" servia apenas para demonstrar para a Nintendo como a revista se pareceria graficamente falando. Curiosamente, alguns poucos textos "verdadeiros" publicados no número 0 acabaram sendo publicados nas edições 1 e 2 da Nintendo World.

Enfim, em setembro, era lançada a primeira edição da Nintendo World, agora pela Conrad Editora (novo nome da Acme). A equipe tinha o comando de André Forastieri, com os editores-assistentes Marcelo Del Greco e Ricardo Matsumoto; os redatores Rogério Motoda e Pablo Miyazawa; José Carlos Assumpção e Eurico Sakamoto na arte; além da ajuda do editor-contribuinte Eduardo Trivella, que fazia a "ponte editorial" entre a Conrad e a Gradiente. Para a primeira capa, os escolhidos foram *Banjo-Kazooie* e *Mortal Kombat 4* para Nintendo 64. "Começou a invasão!", dizia a manchete – e ela não poderia ser mais verdadeira.

O mercado editorial e o público foram pegos de surpresa, e a Nintendo World começou sua história de sucesso logo em sua primeira edição. Uma das inovações da revista em relação à concorrência foi mostrar a cara de sua equipe, não perdendo a oportunidade de exibi-la em fotografias (a partir da edição 2), e assinando suas próprias matérias (edição 6) como jornalistas, não como meros "pilotos". Desta forma, a NW ganhou o respeito, a admiração e a fidelidade dos leitores.

Aquele era mesmo o ano perfeito para o lançamento de uma revista oficial da marca Nintendo. Dois meses após a chegada da número 1, era lançado o jogo mais aguardado do N64, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Era só o que a revista precisava para se consolidar. Apresentando o game em sua capa, a edição 4 entrou para a história como uma das mais bem-sucedidas, sucesso que continuou na edição seguinte: a edição 5, de janeiro de 1999, trazia "1234 dicas, truques e códigos", padrão este que permaneceu nas edições de início de ano por vários anos a seguir.



Com a entrada do editor Odair Braz Junior na edição 6, a NW começou a enveredar para um estilo mais jornalístico, com pautas inteligentes e criativas que mostravam aspectos alternativos da vida dos jogadores de videogame. Promoções que distribuíam prêmios também logo se tornaram populares porque davam ao leitor a chance de expor sua criatividade e, ao mesmo tempo, ver sua cara publicada na revista. A fórmula de sucesso estava criada. Falando a língua do leitor, trazendo informações em quantidades consideráveis e doses cavalares de devoção à marca Nintendo, a NW caiu nas graças do público. Não demorou a se tornar a revista de games mais vendida do Brasil, o que veio a acontecer exatamente um ano após seu lançamento. A edição 13, que comemorava o

> "A Nintendo acertou desta vez. Tem o console mais barato, os games mais divertidos e a maneira de jogar mais original possível. Quero ver a Nintendo no topo da indústria dos videogames de novo, como nos velhos tempos." –Ronaldo Testa





























Nintendo

SELO Nintendo OFICIAL

aniversário de 1 ano, trazia a combinação perfeita: 100 páginas (um aumento de 50%) e Pokémon na capa (com *Snap*) e no miolo (com os jogos para Game Boy). No auge da febre dos monstros de bolso, era tudo que os leitores sonhavam. Resultado: mais de 100 mil exemplares vendidos, revista esgotada em diversas capitais e a confirmação que a Conrad esperava para investir mais ainda em Pikachu e sua turma (a revista oficial Pokémon Club veio em seguida, mas isso é outra história).

> "O momento mais marcante, para mim, foi ter visitado a sede da Nintendo nos EUA. Foi muito emocionante poder ver como o pessoal trabalha, ver onde estão as salas de testes e conhecer as pessoas que comandam a Nintendo deste lado do planeta." —Odair Braz Junior

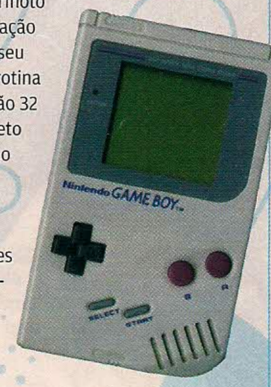
Mas o primeiro ano não foi só de flores para a Nintendo World. Apesar dos pontos positivos, ser uma revista oficial tem seus sacrifícios. Um deles era a obrigação de enviar a revista para aprovação da Nintendo of America. E em dois momentos pelo menos, mudanças drásticas precisaram ser feitas na última hora.

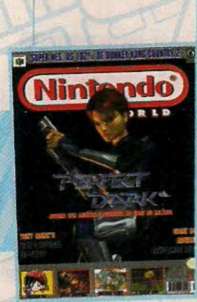
Por exemplo, você sabia que o tema principal da edição 8 não era inicialmente *Beetle Adventure Racing*, mas uma matéria especial sobre "O Futuro da Nintendo"? O fato é que a NOA achou que o conteúdo do artigo não era muito "apropriado" para o momento e solicitou mudanças. A equipe preferiu não publicar a matéria (que até hoje se mantém inédita), e uma nova capa precisou ser produzida às pressas. Alguns meses depois, algo semelhante ocorreu com a edição 12. Na primeira versão, a capa apresentava o herói do jogo *Shadowman* apontando uma arma na direção do leitor. A Nintendo achou que a idéia poderia ser interpretada como "agressiva demais", e sugeriu que a arma fosse omitida da capa, resultando na versão light que acabou chegando às bancas. Em ambos os casos, o leitor não desconfiou de nada. Coisas que acontecem no jornalismo...

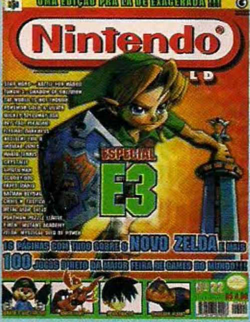
O ano 2000 foi especial para a Nintendo World. Em um espaço de três meses, a equipe da revista conseguiu visitar dois dos maiores eventos de games do mundo, a Electronic Entertainment Expo e a Tokyo Game Show. A cobertura da E3, aliás, virou um dos maiores símbolos da Nintendo World. Desde seu primeiro ano de existência, a revista comparece e tem acesso livre aos principais acontecimentos relacionados à feira, sempre com a bênção da Nintendo of America. Graças a essas facilidades, tornaram-se possíveis entrevistas exclusivas com os principais criadores de games da história da empresa, como Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma, além de participação em coletivas disputadíssimas, demonstrações antecipadas de novos jogos e convites para festas de arromba com a presença de grandes bandas do cenário pop mundial. O resultado de todo este privilégio pôde ser visto nas matérias especiais publicadas a cada nova edição de junho. Sempre completas e detalhadas, elas caíram nas graças do público, que passou a enxergar a E3 como sinônimo de grandes coberturas jornalísticas da Nintendo World.

Aquele também era o ano da consagração do Game Boy no Brasil. O sucesso era tanto que seus games ganharam a capa da NW por diversas vezes, mostrando que nem só de Super NES e Nintendo 64 vivia o leitor brasileiro.

Mas o GameCube e o Game Boy Advance estavam chegando, e não demorou para o foco do interesse do público se voltar inteiramente para o futuro. Já em 2001, com Pablo como editor e a entrada de Ronny Marinoto na equipe, a nova geração de consoles ganhava seu espaço garantido na rotina da publicação. A edição 32 trazia o dossiê completo sobre o recém-lançado Game Boy Advance, enquanto a edição de terceiro aniversário presenteava os leitores com um especial completo sobre o novíssimo GameCube.

























Não deu outra: a capa da edição 32 mostrou para todo o Brasil a primeira versão do Game Boy Avance, em uma matéria genial com mais de 30 pessoas testando o pequeno notável. A Nintendo mais uma vez mostrava que não há empresa mais experiente em portátil. A edição seguinte foi marcada por algumas mudanças de estrutura, reformulações visuais e muitas expectativas - como toda pré-E3. O controller do GameCube mostrado na edição era ainda um protótipo, mas descobriríamos isso pouco tempo depois, não aqui, mas em Los Angeles, mais exatamente no dia 13 de maio de 2001, com direito a foto do Junior e do Pablo no editorial. A matéria ocupou 18 páginas da revista e teve até bate-papo com Miyamoto no elevador, feita por aí. Começando pelo visual. Era a primeira NW a vir ensacada em plástico prateado, o que não permitia revelar o conteúdo da capa. E foi a edição que consolidava o novo projeto gráfico da revista, elaborado pelo designer Eurico Sakamoto. A Nintendo World entrava em seu quarto ano de vida com um panorama completamente diferente do que encontrara quando foi lançada pela primeira vez. Saíam N64 e Game Boy, entravam em cena GameCube e Game Boy Advance - esta também foi a primeira despedida de Pablo Miyazawa. O curioso foi ver todo mundo de boca aberta por conta do visual do novo Link, nada humano, puro desenho. As edições seguintes foram dirigidas com punho de ferro por Ronny Marinoto e apresentaram grandes

> “Para mim, Resident Evil 4 está entre os dez melhores jogos de todos os tempos. Jogá-lo um ano antes no GameCube foi realmente marcante. Depois que iniciei a aventura, era como se não existisse nada além de RE4. Só queria saber de desvendar a trama, movido por um desejo compulsivo.” —Ronny Marinoto

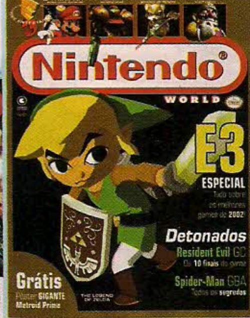
pelo Trivella. O fato curioso aí é que os dois se encontraram exatamente no mesmo lugar que a E3 anterior. A foto de Pablo, Junior, Forastieri e Miyamoto, no alto da página 27, trazia a legenda: “para a posterioridade” - mas foi só a primeira de muitas.

Para as edições seguintes, não faltaram pautas inteligentes e serviços de primeira linha. A clássica promoção “Seja um Redator da NW!” é uma delas, mas poderíamos citar várias outras: tudo sobre *Pokémon Crystal*, a localização de todas as fadas de *Majora's Mask* e as 120 estrelas de *Super Mario 64*.

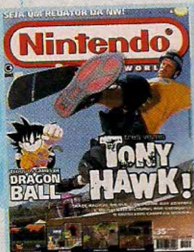
A lendária edição 37 foi a primeira revista do país a premiar os leitores com um GameCube e dois Game Boy Advance. Mas a história dessa edição não pára games que jogamos até hoje, como o remake de *Resident Evil* (GC), *Castlevania: Circle of the Moon* (GBA), *Zelda: Oracle of Seasons* (GBC), *Luigi's Mansion* (GC), a controversa mas bem aceita chegada de Sonic ao GameCube e GBA, além da caixa para guardar os manuais do Game Boy (NW 37), cards com ficha dos games (NW 38, 42, 44) e outros brindes bacanas.

Nos tempos em que o ditado mais usado era “poucos jogos é bobagem”, a formosa Jill Valentine ilustrou a capa da edição 45, que também trouxe a manchete do até então jogo mais aguardado do ano: *Metroid Prime*. Dourada foi a cor da NW 46, que trazia mais uma comentada cobertura da E3, mais um pôster de quatro páginas da caçadora Samus. Melhor que isso,













só as notícias fresquinhas sobre *Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Wario World* e *Star Fox Adventures* (GC). As edições seguintes mantiveram o padrão, muitos games para o Cube, GBA e GBC, mas o que todos queriam mesmo era saber se o novo videogame da Nintendo seria vendido oficialmente no Brasil – e foi, pela Gradiente. Os quatro anos da NW foram comemorados na edição 49. Na promoção, os leitores concorreram a três GC e dois GBA. Esse número aumentou depois, nada mais justo do que dar 4 GameCube no aniversário de 4 anos da revista, não é mesmo?



A comemorada edição 50 trazia Samus na capa e o número 50 envernizado, além de matérias comemorativas e até uma notícia que deixou muita gente triste: a Rare (*Donkey Kong Country, Star Fox Adventures, Banjo-Kazooie* etc.) deixava de fazer jogos para o GameCube. Pois bem, a vida continua. Parecia uma boa idéia viver grandes aventuras na edição 51. E foi o que aconteceu em *Super Mario Sunshine*, o outro capítulo da série *Castlevania* para GBA, *Mario Party 4* e muitas outras. Depois das 2003 dicas, truques e códigos para GC, N64, GBA, GBC e Super NES que chegaram às bancas em janeiro de 2003, foi a vez de balançar o mundo, de novo, com "GBA SP e GameCube 2", manchetes de capa. Daí até a edição 59, foram muitas novidades. Os pokémon somaram 386 com as versões *Ruby* e *Sapphire*, jogos como *Metroid Prime, Resident Evil Zero, Zelda: Wind Waker* e *Castlevania: Aria of Sorrow* ganharam estratégias caprichadas. A edição 59 foi a primeira a carregar o selo "Agora com material exclusivo da Nintendo Power", nossa irmã de sangue. A edição seguinte marcou mais uma vez a mudança drástica no visual. Nada mais justo, pois depois de 60 exemplares, era necessário mesmo mudar. Essa mudança quase aconteceu na edição que comemorou os cinco anos da revista, a NW 61 (a segunda com o novo visual). No editorial, Pablo Miyazawa, que reassumira o comando da NW, falou sobre uma nova cara da Nintendo, explicada por Fabio Santana na matéria da página 26. Será que mudamos mesmo?

Subindo níveis

Nova fase, novas propostas, novos atrativos para agradar ao fiel leitor. A matéria de capa da NW 62, por exemplo, foi um tratado de Pablo Miyazawa sobre *Prince of Persia: The Sands of Time* (GC), jogo que reviveria a clássica série em grande estilo. O grande destaque foram as entrevistas exclusivas com Jordan Mechner, criador do príncipe, e Yannis Mallat, produtor do game na Ubisoft.

Trazer esse tipo de material primoroso virou prática comum na NW, para mostrar aos leitores como funciona o desenvolvimento de um jogo do ponto de vista dos criadores. Foi assim que entrevistamos, em edições seguintes, Takashi Iizuka, o produtor de *Sonic Heroes*; Scot Bayless, produtor de *007 GoldenEye: Rogue Agent*; Denis Dyack, responsável pelo remake *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*; a equipe de criação de *Pokémon Colosseum*; Hiroyuki Kobayashi, produtor da obra-prima *Resident Evil 4* (que mereceu a nossa nota máxima); e o próprio Yannis Mallat novamente, por ocasião do lançamento de *Prince of Persia: Warrior Within*. Assim, a Nintendo World passou a fazer a ponte entre os desenvolvedores de jogos e os jogadores, revelando segredos de produção e os desafios de se criar um grande game.

Tradição também se tornaram as bem-sucedidas promoções da NW. Naquela mesma edição 62 que citamos há pouco, lançamos o concurso "Eu Amo A Nintendo World", valendo quatro consoles GameCube. Com a criatividade nas alturas, milhares de leitores declararam seu amor à revista através das fotos mais criativas, mas prevaleceram quatro doentes de paixão pela NW: um enfiou uma melancia na cabeça e saiu às ruas para mostrar a todos que o amor da sua vida era a NW; outro assumiu o papel de Link, com direito a túnica e, gorro verde, e Master Sword, montou numa Epona de verdade e fez da zona rural o próprio Hyrule Field; um maluco invadiu uma convenção política com um cartaz contendo uma jura de amor à NW e quase foi expulso; e mais um fanático decidiu colocar seu amor nas alturas: fez uma pipa com as inscrições "Eu te amo, NW" e pôs no ar a criação.



Outra promoção que aguçou a criatividade dos leitores diante da teleobjetiva foi a "Quem é você?". Em sintonia com a campanha de marketing que a Nintendo fazia na época, colando os rostos de seus heróis sobre fotos

















em situações engraçadas, lançamos a proposta: tirar uma foto sua e colar a cabeça de um personagem Nintendo. O resultado, publicado na NW 67, rendeu duas páginas com 26 fotos hilárias, e o grande vencedor faturou um *The Legend of Zelda: The Wind Waker* autografado por ninguém menos que Shigeru Miyamoto – um privilégio que só a Nintendo World poderia proporcionar.

O Brasil ganha relevância

Tudo bem, ficamos todos consternados quando a Gradiente não renovou o contrato de distribuição com a Nintendo, ficando sem a representação oficial da empresa aqui no Brasil. Mas isso não impediu que o amor à marca continuasse a crescer em nosso país, e que nossa pátria continuasse sua marcha para se tornar potência dos games.



A seção Pokémon World e seus campeões, por exemplo, promoveram e cobriram continuamente campeonatos nacionais de Pokémon, sempre com centenas de participantes em diversas regiões do Brasil. Mas não foi só com bichinhos de bolso que o país competiu. Tivemos disputas nacionais e oficiais de *Mario Kart Double Dash!!*, *Mario Party 7*, *Soul Calibur II*, *Super Smash Bros. Melee*... E teve até um assinante da Nintendo World que foi vice-campeão de Quadribol, o esporte do game *Harry Potter: Quidditch World Cup*, na Inglaterra, como você pôde conferir nas NW 65 e 66.



No final de 2004, a espetacular primeira edição da EGS, a Electronic Game Show, contou com um estande enorme e inesquecível da Nintendo, devolvendo um pouco daquele gostinho de presença oficial da empresa no Brasil – mesmo que a organização tenha sido da Latamel, distribuidora e representante da Nintendo por aqui.

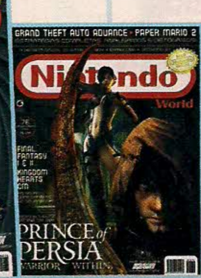
E as tradicionais escolhas de melhores jogos do ano, feitas pela redação e pelos leitores, tomaram proporção antes inimaginável: no ano de 2004, a Conrad Editora lançou o 1º Troféu Gameworld. Nossa redação de games elegeu uma lista de cinco jogos em cada uma das 20 categorias, então os indicados foram para júri popular no site Gameworld. Resultado: 44 mil votos, um evento de luxo com a participação de figuras importantes da indústria brasileira de games, troféus entregues para as celebridades internacionais durante a E3 2005 e uma cobertura à altura na NW 82.

Mudança de foco

GameCube e GBA continuaram a render muito assunto e capas fantásticas, como *Mario Kart Double Dash!!* (NW 63), *Final Fantasy: Crystal Chronicles* e seu multi-player para quatro jogadores linkados com o GBA (NW 66), *007 Everything or Nothing* (NW 67) e *GoldenEye: Rogue Agent* (NW 75), o tão aguardado remake *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (NW 68), o retorno de Samus em *Metroid Prime 2: Echoes* (NW 74), a chegada triunfal de *Resident Evil 4* (NW 79), duas capas quase seguidas para *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (NW 81 e 83). E o GBA emplacava as suas com os 15 anos da família portátil da Nintendo (NW 69), *Pokémon FireRed & LeafGreen* na edição de sexto aniversário (NW 73, curiosamente, foi um remake da edição 13, de primeiro aniversário; compare) e novamente Pokémon com a versão *Emerald* (NW 82).

Mas os holofotes foram lentamente passando para seus sucessores. O GBA foi o primeiro a ser afetado quando a Nintendo soltou a bomba na NW 66: a empresa iria lançar um novo portátil, com duas telas, uma delas sensível ao toque. Sem divulgar imagem alguma do aparelho ou de jogos, a Nintendo, como sempre, conseguiu causar barulho. A revelação pra valer veio só na edição 70, na cobertura da E3 2004, onde o visual do aparelho foi divulgado e seus primeiros jogos, revelados. Duas edições depois, outra surpresa (agradabilíssima, por sinal): o portátil ganhava novo visual, mais estiloso e com melhor acabamento (e nem desconfiávamos de um certo Lite que viria bem mais tarde). Na NW 77, o Nintendo DS conquistou nossos corações de vez ao desembarcar na redação,


















com direito a testes e mais testes dos recursos da máquina e análises dos primeiros jogos. Daí pra frente, a seção de notícias, que já vinha sendo dominada pelo portátil, consolidou-se como território DS, e cada lançamento, bom ou ruim, era analisado mês a mês.

Do GameCube para Revolution (e dele para Wii), a transição demorou um pouquinho mais. As notícias começaram como GameCube 2, depois "o sucessor do GameCube", e então, na Game Developers Conference 2005 (a mesma que revelou um trailer fantástico do novo *Zelda*, na época ainda sem o subtítulo *Twilight Princess*), Iwata deu os detalhes que você conferiu na NW 81: o Revolution teria chips da IBM e ATI, acesso à rede via Wi-Fi, rodaria os jogos do predecessor GameCube, teria facilidade de desenvolvimento de jogos e seria mostrado na E3 2005. Promessa cumprida: dois meses mais tarde, na NW 83 (na mesma E3 em que conseguimos, pela primeira vez, entrevistar o mestre Miyamoto), Iwata tirou do paletó o Revolution. Pequeno, elegante, revolucionário. Nenhuma tela de jogo, nada de controle e, mesmo assim, milhões de sorrisos de satisfação!

Apesar de toda a empolgação, havia chegado a hora de voltar à realidade. Com tantas novidades da E3, o jogão da capa, *Killer 7* (GC), e o viciante *Meteos* (DS) quase passaram despercebidos por todos. A entressafra prevista por Eric Araki no editorial da NW 84 realmente acontecia. A Nintendo precisava mudar. Nada melhor do que uma estratégia de dominação global – que está estampada na capa da edição seguinte.

Cinco Nintendo DS interligando o mundo e oferecendo *Nintendogs*, *Mario Kart DS* e *Animal Crossing: Wild World*, entre outros, agora, clássicos. Esta edição também marcou a chegada de Ronaldo Testa, atual editor da Nintendo World. Coincidência ou não, aconteceram mudanças drásticas no visual da Nintendo World. A Big N estava iniciando uma campanha que mostrava ao mundo uma nova filosofia, mas até então não era possível descobrir nem a ponta do iceberg. A Nintendo Power já estava de cara nova e uma atitude tomava conta da publicação. A abordagem mudou. Era a hora de começar a se comunicar com as pessoas que haviam crescido jogando Nintendo. Claro, a NW não podia ficar de fora dessa.

A edição que marcou os sete anos da Nintendo World chegou às bancas mais vistosa, com um projeto gráfico mais dinâmico, mais adulto e simples. Não pense que foi pouco – a equipe de arte trabalhou muito. Na capa, uma quebra de paradigma: nada de Mario. A bola da vez foi *Shadow the Hedgehog*, o jogo da Sega que mais tarde se revelaria ingrato. A chamada dizia: concorra a 1 Revolution, 3 GameCube e 3 Nintendo DS. A revista que mais premiou na época também foi a primeira a dar o até então Revolution. Seguindo o curso da vida, a NW seguiu em frente procurando tudo o que havia de novo sobre o esperado console.

Mais uma edição estava prontinha para ir para a gráfica quando Pablo Miyazawa "acorda" todo mundo às três da manhã com um e-mail que dizia: "revelaram o controller do Revolution". No dia de enviar para a gráfica, geralmente não se altera muita coisa na revista, mas isso não era um procedimento a ser seguido desta vez. A matéria completinha sobre o inovador joystick abria portas para muitas possibilidades e não só isso: muitas frases como "parece um controle remoto", "é isso aí?", "isso vai quebrar rápido" tomaram conta dos fóruns pela internet. Pura bobeira, muita especulação e poucas certezas.

Mais uma vez a Nintendo World correu atrás da verdade e preparou uma série com 18 questões para a NOA responder, e "ela" respondeu. Ficamos orgulhosos de saber sobre o controller clássico, a memória flash, o Virtual Console e tantas outras novidades que o aniversário de 20 anos de *Super Mario Bros.* quase foi deixado de lado. Como o hype gerado pelas novidades em torno do novo console era tanto, os maiores produtores de games do Japão soltaram o verbo na revista japonesa Nintendo Dream. A matéria foi publicada na íntegra pela NW e trazia Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Kouichi Ishi (*World of Mana*), Masahiro Sakurai (*Kirby*) e mais seis mestres da arte mostravam suas impressões quanto ao novo controller da Nintendo.

Da edição extra de fim de ano até a edição de abril, os leitores e jogadores foram bombardeados por grandes jogos para DS, GC e GBA. Dois deles viraram man-

> "A NW foi minha primeira oportunidade para trabalhar como jornalista. Lembro da primeira reunião com o André Forastieri, e como decidi que tinha que fazer parte daqui. Graças a uma força do Trivella, consegui o emprego. Hoje, comemoro este número 100 com orgulho de ter participado desde o começo." —Pablo Miyazawa









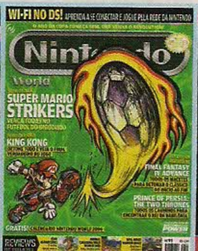










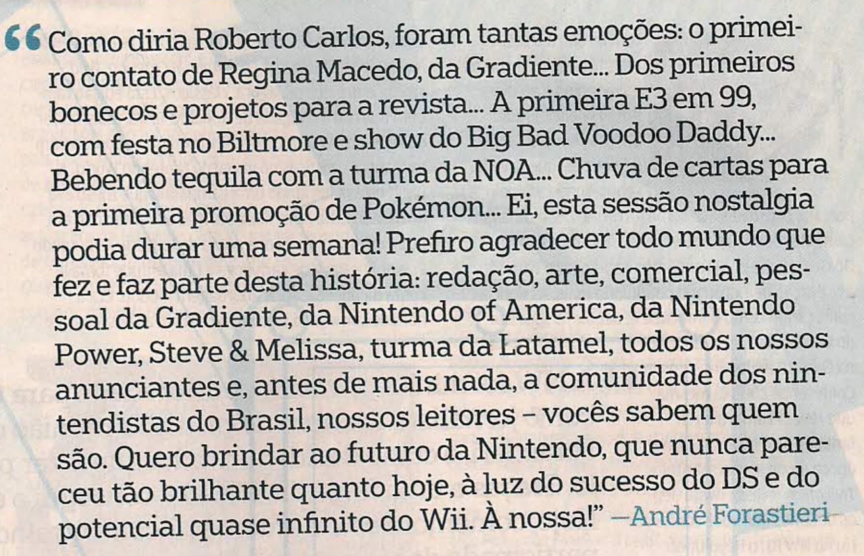








chete de capa da NW 94: *New Super Mario Bros.* e *Brain Age*. A febre do DS estava só começando. De lá para cá, o portátil recebeu muitos títulos de qualidade: *Metroid Prime Hunters*, *Super Princess Peach*, o viciante *Tetris DS* e muitos outros games que ofuscaram os já escassos lançamentos para GameCube, que demoram tempos e tempos para serem lançados. Muito tempo também ficou a Nintendo sem dar novas informações sobre o Revolution.



"Como diria Roberto Carlos, foram tantas emoções: o primeiro contato de Regina Macedo, da Gradiente... Dos primeiros bonecos e projetos para a revista... A primeira E3 em 99, com festa no Biltmore e show do Big Bad Voodoo Daddy... Bebendo tequila com a turma da NOA... Chuva de cartas para a primeira promoção de Pokémon... Ei, esta sessão nostalgia podia durar uma semana! Prefiro agradecer todo mundo que fez e faz parte desta história: redação, arte, comercial, pessoal da Gradiente, da Nintendo of America, da Nintendo Power, Steve & Melissa, turma da Latamel, todos os nossos anunciantes e, antes de mais nada, a comunidade dos nintendistas do Brasil, nossos leitores – vocês sabem quem são. Quero brindar ao futuro da Nintendo, que nunca pareceu tão brilhante quanto hoje, à luz do sucesso do DS e do potencial quase infinito do Wii. À nossa!" —André Forastieri

Grandes revelações

Mais uma vez, a redação inteira teve que correr para se informar sobre a bomba que a Nintendo soltou uma semana antes da E3 2006. A Big N abalou o mundo revelando o verdadeiro nome do Revolution, que, a partir de lá, passou a se chamar Wii. A mestra em guardar segredos conseguiu novamente. A edição pré-E3, que já estava praticamente fechada, passou por algumas transformações para se adequar às "novas informações". A matéria com os 15 games do novo console ficou com o título dividido "Dossiê Revolution/Wii".

A partir daí, foram só boas notícias, um sinal de que a era de ouro está para se repetir. Durante a E3 2006, soubemos as novas características do controller do Wii, os novos botões, o speaker e a maneira de utilizá-lo. O fato curioso desta edição – que, para variar, já estava quase fechada durante a confecção da matéria – são os dois controles antigos do Wii na capa. Seguindo a linha de grandes acontecimentos, a Nintendo resolveu mostrar ao mundo o novo Nintendo DS Lite. O branco que tomou conta do portátil agradou tanto que a NW não podia deixar de fazer uma matéria comparativa entre as duas versões do portátil, o mais brilhante do mercado. Diferenças à parte, o destaque da edição foi *Super Smash Bros. Brawl*, com Link, Samus, Mario e Snake. Pode? Claro que pode. Parece que a Nintendo fez certo escondendo o jogo por tanto tempo. Depois de saber de todas as novidades a respeito do Wii, a espera parece bem mais longa...

Conseguimos lembrar que o GameCube ainda tem um pouco de lenha para queimar, mas definitivamente não sabemos a quantidade. A capa da NW 98, por exemplo, foi para *Super Paper Mario*, game que foi cancelado para o GC. O jeito foi apostar pesado nos monstrinhos Pokémon: diamante, pérola ou, simplesmente, misteriosos. Com muita informação nas mãos, foi a hora de atacar pesado o novo console da Nintendo. Com *Super Mario Galaxy* na capa e uma super matéria no miolo, todo mundo ficou coçando os dedos para colocar as mãos na máquina ideal de diversão. Muitas outras coisas importantes aconteceram depois disso: o preço do Wii foi revelado, pudemos ver as maneiras de jogar, acessórios, os cartões, os canais e muitas outras coisas. Mas são histórias que você pode ler nesta edição que está segurando.

A batalha da nova geração está só começando. Ainda temos muito caminho para percorrer, eventos para relatar, games para jogar, nem que seja para falar sobre eles na Nintendo World 150 ou 200. Estas foram apenas algumas curiosidades interessantes e fatos que marcaram sua Nintendo World, que chegou tão longe graças a você, leitor, que todos os meses realiza o ritual de ir à banca e pedir por sua Nintendo World. A equipe da sua revista preferida agradece! NW
















BRINQUEDOS DO HOPI HARI.
O PRESENTE QUE TODO MUNDO QUER NO MÊS DAS CRIANÇAS.

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Square Enix aposta tudo no DS



Danos críticos são legais.

Ao ver que seu novo título para o DS, o remake de *Final Fantasy III*, vendeu no Japão como água no deserto, a empresa decidiu revelar não apenas um novo e promissor RPG, mas três ao mesmo tempo! São eles *Heroes of Mana*, *Final Fantasy XII: Revenant Wings* e Subarashiki Kono Sekai.

Antes que você se questione, explicamos: sim, *Revenant Wings* será uma continuação direta de *FFXII*, lançado apenas para o PlayStation 2. Contudo, pelo que tudo indica, a continuação para o DS será na verdade uma prequel. Isto é, tratará de eventos anteriores aos do jogo original, contando com a participação do protagonista Vaan e sua amada Panello, ambos mais jovens do que em *FFXII*.

Heroes of Mana, por sua vez, foi revelado recentemente pela revista japonesa Famitsu, que trouxe alguns poucos detalhes sobre este novo jogo da série - sendo que *Children of Mana*, o primeiro para o DS, ainda nem chegou aos EUA. *Heroes of Mana* trará muitos elementos dos RPGs táticos, tipo *Final Fantasy: Tactics*. Artistas de peso, como Ryoma Ito (de *FF: Tactics Advance*) e Akira Ogui (*FFX*) darão conta do design de personagens, e Yoko Shimomura (série *Mana* e *Parasite Eve*) ficará responsável pela trilha sonora do jogo.

O terceiro e não menos importante anúncio da Square Enix foi sobre um RPG totalmente novo, intitulado *Subarashiki Kono Sekai* (que pode ser traduzido como "Um Mundo Maravilhoso"). Descrito como um RPG de "ação e toque", ele trará personagens criados por Tetsuya Nomura, que já trabalhou em *Chrono Trigger*, diversos jogos da série *Final Fantasy* e dirigiu os três da série *Kingdom Hearts*. E não por coincidência, o jogo será desenvolvido pela mesma equipe de *KH*.

Os três RPGs deverão roubar a cena no estande da empresa durante a Tokyo Game Show, que acontecerá entre os dias 22 e 24 de setembro. Portanto, fiquem ligados!

Roupas estilosas para jobs firmezas.

CURTAS

EUA recebe versões preta e rosa de DS Lite

Desde o dia 13 de setembro, os americanos podem, finalmente, comprar os modelos Coral Pink e Onyx Black do DS Lite, disponíveis no Japão há algum tempo. Até então, apenas o modelo branco padrão havia sido lançado no país.

Continuação de Nanostray a caminho

A Shin'en Multimedia revelou que lançará no Japão, EUA e Europa a continuação do aclamado shooter vertical *Nanostray* para Nintendo DS. O jogo trará novamente o uso da touchscreen, tal como funções Wi-Fi e ótimos gráficos em 3D.

Sonic e Mario cara-a-cara

Parece que as vagas para novos personagens em *Super Smash Bros. Brawl* ainda estão abertas! E, segundo o próprio Miyamoto, em entrevista à revista Tips & Tricks, o famoso porco-espinho azul da Sega poderá ser o próximo a entrar para a briga. Com a aparição de Snake, a Nintendo espera que novas produtoras permitam o uso de seus personagens na série.



OLHA A BOMBA!!

Hudson também vai de Wii

Pelo visto, não é só a Ubisoft que está desenvolvendo jogos a rodo para o Wii. Apesar de estar um pouco fora dos holofotes atualmente, a Hudson revelou através de seu web site oficial que lançará, até o final do primeiro trimestre do ano que vem, nada menos que oito jogos para o Wii. São eles:

Wing Island (título provisório, lançamento simultâneo com o Wii)
Korinpa (lançamento simultâneo com o Wii)
Sudoku (dezembro de 2006)
Fishing Master (título provisório, dezembro de 2006)
Batinda (fevereiro de 2007)
Crosswords (março de 2007)
Jigsaw Puzzle (março de 2007)
Bomberman Land (título provisório, março de 2007)

ADVENTURES NO WII

Sam, Max e Wii

A dupla de investigadores mais insana do planeta está prestes a embarcar em uma nova aventura cheia de humor para o Wii. A TellTale afirmou que está cogitando a conversão do novo jogo de *Sam & Max*, em desenvolvimento para PC, para o novo console da Nintendo. Apesar de a TellTale ainda não ter dado uma resposta definitiva, se depender da quantidade de fãs clamando pela conversão - até a própria Nintendo já entrou em contato com a equipe -, o jogo sai.

A jogabilidade "aponte-e-clique", típica dos jogos de aventura da década de 90 dos PCs, cai como uma luva para o Wii, que pode substituir o bom e velho mouse pelo Wii-mote - o que explica a grande quantidade de fãs que esperam pelo lançamento de *Sam & Max* no novo console da Nintendo.

RPGS SÃO LEGAIS...

Etrian Odyssey é novo RPG para DS



Será que não atrapalha esse cabelo jogado na cara?

A Atlus lançará nos EUA o promissor RPG *Etrian Odyssey*, conhecido no Japão como *Sekaiju no Meikyuu*. O jogo mesclará belas ilustrações feitas à mão com gráficos em 3D. Com a *touchscreen*, o jogador poderá desenhar em seu próprio mapa, criando setas para se localizar pelos labirintos e masmorras. Haverá ainda a possibilidade de montar uma guilda com até 20 personagens, sendo que para cada um deles, você poderá escolher entre nove classes. Destes, até cinco personagens poderão participar das batalhas em turnos. Para se ter uma idéia da grandiosidade do projeto, basta conhecer os nomes por trás de *Etrian Odyssey*. Contando com a direção de Kazuya Niinou (*Trauma Center: Under the Knife*), história de Shigeo Komori (*Shin Megami Tensei: Devil Summoner*) e design de som de Yuzo Koshiro (*Steets of Rage* e *Actraiser*), *Etrian Odyssey* chegará aos EUA no primeiro trimestre de 2007.



Sim, isso é visto na tela do DS.

CURTAS

Konami faz a festa no DS

A Konami revelou durante a Games Convention, em Leipzig, cinco novos jogos em desenvolvimento para DS: *Steel Horizon*, um jogo de estratégia em tempo real; *Marvel Trading Card Game*, jogo de cartas baseado nos personagens da Marvel; a continuação de *Lost in Blue* e *My Frogger Toy Trials*, jogo de minigames em comemoração ao 25º aniversário da franquia *Frogger*.

Construa cidades ao lado de Will Wright



A revista japonesa Famitsu revelou *SimCity DS*, que será lançado pela EA no final do ano apenas no Japão. Apesar de ser bastante estranho o anúncio, vindo de uma empresa que faz jogos tipicamente americanos, *SimCity DS* será baseado no popular *SimCity 3000* e trará o próprio criador, Will Wright, como conselheiro de suas cidades!

Capcom prestes a revelar oficialmente Resident Evil para Wii

Que *Resident Evil 5* não estava sendo desenvolvido para o Wii, nós já imaginávamos, porém a notícia de que a Capcom estava desenvolvendo um episódio exclusivo nos pegou de surpresa. Chamado *RE: Umbrella Chronicles*, o jogo está sendo supervisionado por Kawada Masachika, que trabalhou em *RE4* para PS2. Detalhes deverão ser liberados durante a Tokyo Game Show.

MARIO DE MARIONETE?

Miyamoto fala de Zelda e novas possibilidades para o Wii

Em entrevista à revista japonesa Nintendo Dream, o mestre Shigeru Miyamoto revelou algumas novidades de *Zelda: Twilight Princess*. Na versão demo do jogo, mostrada na E3 deste ano, o jogador simplesmente pressionava o botão B para atacar com a espada, contrariando a idéia de balançar o Wii-mote, que todos tinham em mente. Contudo, Miyamoto revelou que ele e sua equipe acabaram optando pelo movimento do controller para os ataque de espada. Além disso, o arco e flecha foi aprimorado e agora utilizará o botão B para os disparos, ao invés do direcional.

"O que vocês jogaram na E3 foi só a ponta do iceberg", disse Miyamoto.

Além dos aprimoramentos em *Twilight Princess*, Miyamoto revelou também que poderemos ver, em breve, remake de jogos de GameCube para o Wii. Isso porque o novo console possui uma estrutura similar à do GC, facilitando a conversão de jogos. Além disso, Miyamoto colocou em cena seu antigo projeto *Marionette*, um jogo de marionetes (Mario, marionete... sacou?) previsto inicialmente para o GameCube, mas que agora foi transferido para o Wii. Afinal, nenhum controller seria melhor que o Wii-mote para um jogo de marionetes! Novos detalhes de *Marionette* deverão pintar em breve.

MÁS NOTÍCIAS...

GameCube não tem mais Super Paper Mario

Visto que *Super Paper Mario* teve seu lançamento japonês adiado, desaparecendo das listas de futuros lançamentos sem deixar vestígios, iniciaram-se na rede inúmeras especulações sobre seu paradeiro. Muitos cogitaram a transferência do jogo para o Wii e o cancelamento da versão para GameCube.

Pois mal o boato se espalhou, a própria Nintendo confirmou, através de uma lista de jogos, que *Super Paper Mario* será lançado para o Wii no começo de 2007. A versão para GameCube, infelizmente, foi cancelada.

Outro título que trocou o GameCube pelo Wii foi *DK Bongo Blast*, que aparece na mesma lista na qual encontra-se *Super Paper Mario*. Ainda não foram divulgados detalhes das conversões, como o uso do Wii-mote em ambos os jogos.

NOVA POLÍTICA DE BOA VIZINHANÇA?

Nintendo quer GTA no Wii

Não é todo dia que vemos um jogo controverso sendo lançado para as plataformas da Nintendo. A série *Grand Theft Auto*, por exemplo, chegou apenas em uma conversão simplória para o Game Boy Advance e nunca mais deu as caras. Contudo, Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, disse recentemente à MTV que quer mudar isso.

Durante a entrevista, Reggie falou que está tentando convencer diversas third parties a desenvolverem para o Wii, inclusive a Take Two, produtora dos jogos da série *GTA*.

"Eu passarei algum tempo hoje com o pessoal da Take Two para ver que tipo de suporte eles podem dar ao nosso console", disse Reggie. "O fato é que haverá conteúdo para adultos no console Wii.

A EA já anunciou que trará *The Godfather* ao nosso console. E tudo o que queremos é que os jogos mais vendidos estejam presentes no Wii. Independentemente do tipo de conteúdo". NW



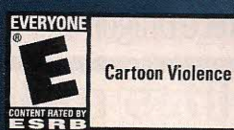
tocar é legal.



O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.

NINTENDO DS





ERAGON

>A FANTASIA AINDA NÃO ACABOU NO CUBO

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: AMAZE ENTERTAINMENT
DESENVOLVIMENTO: VIVENDI GAMES
GÊNERO: RPG DE AÇÃO
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2006





Apesar do clima "Terra-Média", Eragon promete muita novidade.

Baseado no livro de Christopher Paolini – campeão de vendas nos Estados Unidos –, temos um filme chegando pelas mãos da Twentieth Century Fox no final do ano. E ao mesmo tempo, esta se torna a fonte de origem para o jogo que terá seu foco voltado a um mundo onde magia, fantasia e dragões o levam ao clima de capa e espada. Você será Eragon, um jovem que aos poucos tem seu destino revelado ao descobrir ser um Dragon Rider com o poder para salvar (ou destruir) um império. Além da trama principal, você poderá explorar eventos paralelos como todo bom RPG. Junto ao personagem principal, você contará com a ajuda de seu amigo dragão, Saphira, além de outros personagens recrutados ao longo da jornada. O sistema de batalha promete ser complexo e profundo: diferentes formas de ataque e defesa podem ser realizados, incluindo combos, mágica, contra-ataques, finalizações e ataques conjuntos. E não é só. Dois jogadores poderão participar do combate unindo forças para criar ataques poderosos. A bela ambientação do jogo é inspirada no filme, se mostrando belo e um elemento de destaque no conjunto da obra. E tudo indica que deva ser um presentão para os fãs que aguardavam algo do gênero para seu GameCube.



DRAGON QUEST MONSTER: JOKER

>MAIS COMBATE DE MONSTROS

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2006

No Japão, o título *Dragon Quest* (Dragon Warrior no ocidente) é quase uma religião. E depois da fusão entre Square e Enix, parece não haver mais limites para este culto se espalhar em todos os cantos do mundo. *Dragon Quest Monster: Joker* será o quarto episódio da série *Monster*, mas que agora ganha novo rumo no Nintendo DS. O jogo adota um pouco da idéia Pokémon de ser. Você será um garoto que é mestre de monstros, os quais usará para batalhar enquanto se aventura explorando áreas e dungeons ao longo de sete ilhas que circulam a ilha principal de Alkapolis. Sua exploração pelas ilhas tem o foco de encontrar os mais poderosos monstros para integrar o seu time e assim participar do Monster GP a ser realizado em Alkapolis. O vencedor será reconhecido como o melhor entre os mestres, além de ganhar itens. Em cada uma das ilhas, há uma grande variedade de monstros que, juntos, somam um total de 200 tipos. Além de se aventurar, você também poderá participar de combates especiais restritos a arenas através do modo Joker's GP – partidas online via conexão Wi-Fi para saber quem tem o melhor time de monstros. Apesar da aventura ser paralela à série original, a parte gráfica pega o embalo do visual cel-shading, lembrando um desenho animado, além de características típicas do universo *Dragon Quest* junto ao inconfundível traço de Akira Toriyama. Enquanto a versão japonesa chega no final do ano, nada foi mencionado sobre uma possível versão americana.

Não é, mas bem que parece Dragon Ball.

NAS BANCAS









PC MAGAZINE

www.pcmag.com.br

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

GUIA COM OS 60 MELHORES PRODUTOS DO ANO

TESTE COM OITO HDs

• STORAGE PARA SUA EMPRESA
• MONTE UM SERVIDOR DE BAIXO CUSTO

LANÇAMENTOS
• BLACKBERRY 8700G
• CREATIVE ZEN V PLUS
• NOTEBOOK ASUS LAMBORGHINI

A GUERRA DOS SUPERCHIPS

SAIBA QUEM É O VENCEDOR

INTEL VS AMD

WINDOWS MAIS RÁPIDO • VÍDEO • MAIOR SEGURANÇA

NVIDIA X ATI: DISPUTA PELO 3D

DOSSIÊ: FUTURO TECH

AS 10 TECNOLOGIAS QUE VÃO MUDAR A SUA VIDA

• SILÍCIO FLEXÍVEL • TELAS DE NANOCRISTAIS • FOTO COM BACTÉRIAS



Nº 13 R$ 9,50

www.pcmag.com.br
www.gameworld.com.br

Um estilo de revista para cada tipo de leitor.



MARIO STRIKERS CHARGED

>BIGODE FUTEBOL CLUBE NO Wii

PREVIEW

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Next Level Games
Gênero: Esporte
Lançamento: 2007

As regras do futebol do Mario e sua trupe estão muito mais legais em *Mario Strikers Charged*, revelado durante a conferência da Nintento na Games Convention 2006. A base do jogo estabelecida no primeiro são as mesmas, mas o nível de refinamento da qualidade visual, som e jogabilidade são de outro nível. No visual, as mudanças ficam nos detalhes da modelagem de personagens, movimentos e cenas de ação especiais. Todos os estádios oferecem uma grande variedade de características que afetam diretamente a jogabilidade - um deles fica no alto de uma montanha onde, se um jogador cair, levará alguns segundos para voltar e assim deixará o time em desvantagem, por exemplo. Aliás, essa variedade nos estádios se reflete também em seu tamanho reduzido de campo, com uma vasta riqueza de texturas e, em alguns casos, uma animada torcida totalmente 3D. A organização das partidas e equilíbrio de jogo estão bem melhores. Você escolhe um dos 12 capitães para liderar seu time e ainda define a estratégia entre ofensiva, defensiva etc. Os capitães possuem um superataque especial chamado Mega Strike, em que, após concentrar um chute, uma bola de metal é lançada contra o gol e esta se divide em cinco.



E foi com um super-pulo como este que Mario chegou em Super Mario Galaxy!





Neste momento, o futebol se torna um tipo de minigame no qual o goleiro adversário terá uma visão em primeira pessoa e uma mira simulando a posição das mãos para tentar defender as bolas. Isso reflete bastante a nova maneira que a jogabilidade terá com o uso combinado do Wii-mote e o Nunchuk. Nos primeiros minutos de jogo, você se familiariza totalmente com a jogabilidade e a precisão oferecida. Além das partidas convencionais, *Mario Strikers Charged* oferecerá um modo multiplayer normal e um outro usando a conexão Wi-Fi. E neste caso, você poderá participar de campeonatos contra outros jogadores de todo o mundo! Com as novas possibilidades de diversão vistas em *Mario Strikers Charged*, só restou a data de lançamento para a alegria geral da nação.



BATTALION WARS 2

>AH, SE TODA GUERRA FOSSE ASSIM...

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: KUJU ENTERTAINMENT
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: AÇÃO
LANÇAMENTO: 2007

Fãs de jogos de estratégia em tempo real que tenham experimentado as variedades entre diferentes plataformas acabam focados na seriedade – e isso não é divertido. Mas quando a coisa envolve a Nintendo, pode apostar que teremos uma direção diferente, em que a diversão será o ponto máximo. Foi assim com *Battalion Wars* no GameCube e assim será em *Battalion Wars 2* (o segundo jogo revelado pela Nintendo na Games Convention e que estava em versão jogável). Somando a experiência com o Wii-mote – aponte e determine a ação – com todo o potencial do jogo, os campos de batalha nunca mais serão os mesmos aqui. Prepare-se para pilotar blindados, aeronaves e comandar suas tropas com uma imersividade de jogo em grande estilo. Agregado à diversão, fica o lado estratégico no qual você precisa pensar antes de agir. O jogo oferece visão em terceira pessoa, sendo maior e melhor que o anterior com 20 missões a mais na campanha single player, além de muitas novidades aumentando o valor replay. A profundidade e expansividade no foco estratégico do jogo ficaram sensacionais, mantendo o toque humorístico nos diálogos que rolam entre as missões, além do visual estilizado SD manter as cores vibrantes. Capturar edifícios e instalações para re-estruturar suas unidades (QG, barracas, fábricas etc.), utilizar mapas de comando e até combinar um ataque devastador (somando forças terrestres, marítimas e aéreas simultaneamente) serão apenas alguns dos pontos altos que o manterão ocupado por muito tempo. Há também novos veículos de combate distintos – como navios de combate, fragatas, submarino e transporte – ao lado de cada uma das cinco raças em guerra que duplicam ainda mais as possibilidades de surpreender o adversário. Conte também com três modos de multiplayer online: Assault (foco no combate direto), Skirmish (ênfase no uso de táticas) e Co-op (forme um exército com seus amigos). Sem dúvida, o tipo de guerra na qual todo mundo vai querer lutar. NW



Com uma equipe como esta, quem precisa da SWAT?

DESTINOS EM JOGO

Um reino tomado pela desconfiança o aguarda em Baten Kaitos Origins. Embarque nesta aventura exclusiva para o GameCube e encontre uma saída de mestre nas cartas de tarô.



Artigo originalmente escrito por Steven Grimm e publicado na Nintendo Power 208. Tradução: Andreh Rodrigues.

Loucura, loucura! Muitos jogadores que se aventuraram no mundo de Baten Kaitos há dois anos presenciaram uma história épica diferente. A trama do primeiro RPG tinha tantas reviravoltas que pegou todo mundo de surpresa. Os personagens eram tão variados que o herói da história se torna o grande vilão. O sistema de batalha era tão distinto que parecia mais um jogo de cartas em um cassino de Las Vegas ou um baralho de tarô.


Sagi


Depois que Sagi e Guillo entram para o Dark Service e são traídos em sua primeira missão, os caçadores se tornam as caças e são perseguidos por soldados e bestas sobrenaturais.

Em resumo, *Baten Kaitos* inovou e se destacou dentre todos os RPGs conhecidos. O objetivo do jogo era repensar o gênero RPG em todos os aspectos possíveis. Sendo assim, desde que *Baten Kaitos Origins* foi anunciado para o GameCube durante a Tokyo Game Show do ano passado, os fãs da série começaram a fazer perguntas, que podem ser resumidas em uma única questão: depois de toda a loucura que aconteceu nas mais de 100 horas de aventura do primeiro jogo, será que *Baten Kaitos Origins* vai conseguir ser melhor do que o seu antecessor?

Em primeiro lugar, *BKO* acontece em um espaço de tempo que permite muitas revelações. O jogo rola 20 anos antes do original. O Alfard Empire, que queria dominar o mundo no primeiro game, ainda engatinha em suas ambições de conquista e também de alterar a ordem natural com suas máquinas. O vilão incrivelmente insano de *Baten Kaitos*, o imperador Geldoblame, é muito mais jovem e não passa de um lacaio obediente de um político que se opõe ao plano pró-máquinas de Alfard. E o mundo em si, uma série de pequenos continentes flutuantes no céu, ainda não sofreu as cicatrizes do futuro bélico de Geldoblame e suas máquinas.

Um jogo de RPG ou traição? Não confie em ninguém no mundo de Baten Kaitos.

Os dois jogos lembram muito a idéia dos filmes da série *Star Wars*. *Baten Kaitos* e *Baten Kaitos Origins* mostram histórias de heróis nas garras de um império em sua ascensão e queda.

E, assim como no clássico de George Lucas, embora este novo *Baten Kaitos* possa ser apreciado sem que os jogadores conheçam o título original, todas as pessoas que retornarem ao mundo de *Baten Kaitos* pela segunda vez poderão sentir uma conexão diferente da dos novatos. Quem jogou o primeiro ficará fascinado ao encontrar personagens principais em sua adolescência, e mergulharão mais fundo em áreas que estavam fora dos limites de acesso no primeiro game (ou que simplesmente não existiam duas décadas no futuro).

Os que começarem com *Baten Kaitos Origins* terão uma experiência rica. Na verdade, estamos convencidos de que, levando em conta que as pessoas podem optar entre os jogos, *BKO* é o melhor para se jogar primeiro. Diferente do seu predecessor, que demorava mais de 10 horas para desenrolar a trama, *Baten Kaitos Origins* começa a jornada "RPGística" com tudo: na pele de um novo agente do Dark Service de Alfard Empire, o herói Sagi se encontra diante de uma missão incrível – assassinar o atual imperador. Embora assassinato pareça algo sujo para o novo garoto, o recruta está desesperado para descontar o seu cheque de pagamento e mandar o dinheiro para o orfanato da sua mãe – herói complexo. Infelizmente, quando Sagi aparece para cumprir a missão, ele encontra o imperador já morto; e pior: o capitão do Dark Service aparece em cena para acusar o personagem de traição. Sagi então percebe que ele foi vítima de um esquema, um mero peão em uma maquinação política. Mas num império cheio de políticos que


Guillo


Milly


Antes de a dupla escapar em um compartimento, eles encontram uma nova colega: Milly aparece para salvar o duo, e insiste em ficar ao lado de Sagi para combater as Dark Forces do Alfard Empire.

querem ocupar o trono de ouro do imperador, Sagi não tem tempo para tentar descobrir quem está por trás de tudo; ele precisa escapar imediatamente se quiser sobreviver.

E é exatamente isso que faz com que a sujeira atinja o ventilador pela segunda vez em menos de uma hora de jogo. Enquanto escapa dos salões do imperador, Sagi é atacado por um grotesco Behemot. Felizmente, Sagi tem um truque na manga – um brinquedo que anda, fala e azucrina os outros, chamado Guillo (que parece uma mistura do personagem Dr. Frank-N-Furter do filme *Rocky Horror Picture*, com o Voldo de *Soul Calibur*).

Quando tudo parece estar perdido, Guillo é possuído por um surto de conhecimento reprimido e entra em estado de hiperatividade, como se fosse criado exatamente para exterminar esses tipos de monstros. No meio da confusão, não dá pra entender por que o boneco está inspirado a matar, ou por que Sagi anda ao lado de uma criatura tão bizarra desde sua infância. E os veteranos de *Baten Kaitos* vão lembrar do primeiro jogo, no qual a maioria dos seis personagens controláveis possuía um passado misterioso – e um deles traía os outros de maneira jamais vista nos RPGs. Será que isso vai se repetir? Caso a resposta seja positiva, os suspeitos são mais escassos em *Baten Kaitos Origins*. Você só poderá controlar três personagens, e o terceiro membro da equipe apenas entra para o grupo quando Sagi e Guillo são emboscados pelas forças do Dark Service no caminho da fuga. Milly surge em cena com suas armas poderosas para ajudar simplesmente porque ela odeia ver pessoas sendo perseguidas. No melhor estilo *Baten Kaitos*, o jogador logo ouve secretamente uma conversa da personagem falando sobre a sua verdadeira missão com outra pessoa fora da cena. Uma recapitulação rápida: Sagi é um assassino que foi traído no meio de uma missão. Guillo é seu boneco matador. Milly é uma espécie de figura santa sem escrúpulos. E agora você já pode tentar imaginar a rede de intrigas que só cresce com a entrada dos NPCs (personagens que não são controlados) – políticos, tiranos, agentes especiais.

Existe ainda outra reviravolta envolvendo um personagem controlável: você mesmo – o jogador – é um personagem em *BKO*, que assume a forma de um espírito que ajuda o herói principal. Sagi é uma pessoa com um dom, conhecido como spiriter. Você será o espírito guardião do personagem, que oferece conselhos e ajuda sobrenatural. Em *Baten Kaitos*, os jogadores eram parte de uma das maiores reviravoltas no roteiro, portanto, podem esperar um papel principal em *Origins*.

Os personagens e o roteiro imprevisíveis são apenas dois motivos que levam os fãs a se apaixonarem por *Baten Kaitos*. O sistema de RPG baseado em cartas é outro. Infelizmente, o primeiro *Baten Kaitos* surgiu no auge do enjôo generalizado do gênero *Yu-Gi-Oh!* (quando as pessoas não agüentavam mais jogar cartinhas). Mas se essas pessoas tivessem jogado *Baten*



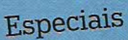
ENGINE DESAFIADORA

DANOS COM CARTAS



Ataque!

Nas batalhas, você tem um baralho de cartas mágicas do qual vai poder sacar os seus ataques. Conforme as cartas aparecerem na tela inferior, você deve selecioná-las bem rápido e desferir dano. Você pode selecionar uma carta para efetuar um ataque, mas se selecioná-las na ordem crescente, você vai causar um combo físico.



Especiais

Quanto mais básicas forem as cartas usadas, mais o seu personagem vai encher a barra de Magnus Power. Quando a barra estiver alta, você poderá usar cartas com valores acima do 4, que são correspondentes aos movimentos mágicos especiais realizados por personagens específicos, como o ataque ígneo Red Padma de Sagi.



Starters e Relays

Os combos vão do 1 a 6, mas podem começar com cartas de valor 0, que servem para equipar o personagem com uma arma específica (como uma espada de raios) ou armaduras (como um escudo gélido). Os combos podem ser estendidos seguindo outra carta de valor 1 ou, melhor ainda, uma carta 0, que são no geral marcadas pela letra R (relay = amplificador).

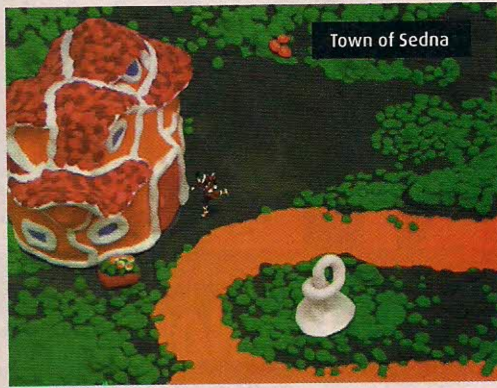
Que tal uma fantasia como esta para seu próximo Cosplay?











Baten Kaitos Origins passa por ilhas flutuantes e muitas outras localidades nunca vistas no primeiro jogo da série. Também existem alguns pontos que são cheios de missões alternativas, como o Imperial Coliseum e Sedna, uma cidade de argila que pode ser reconstruída usando cartas de town-building [construção de cidades].

Kaitos, elas veriam que o sistema de cartas apresentava uma abordagem inovadora do sistema baseado em turnos e inventários – algo que compõe a essência de *Baten Kaitos Origins*.

Enquanto a maioria dos RPGs depende de menus, menus e mais menus para que os jogadores realizem escolhas baseadas em turnos e personalizem seus personagens, *BKO* desafia os padrões e reinventa o sistema de menus na forma de cartas mágicas. E não falamos apenas do sistema de batalhas. *BKO* transforma as suas cartas, chamadas de Magnus, em parte integrante do seu mundo fantasioso. Os cidadãos que querem retirar água de um poço precisam usar uma carta especial (lightweight), e depois verter a água onde quiserem – por exemplo, para apagar um incêndio. Trata-se de um sistema de inventários dentro de uma fantasia cheia de vida. Já no caso das batalhas, o sistema utiliza cartas colecionáveis que são compradas, vendidas, doadas, negociadas ou colhidas no final das batalhas. Centenas de cartas representam ataques únicos e outros movimentos (sem contar que cada uma delas é uma obra de arte). Ao usar as cartas coletadas, os jogadores constroem e personalizam os seus baralhos de batalhas. Durante as lutas em tempo real, as cartas são puxadas aleatoriamente do baralho para dentro da tela de batalha, em que o jogador deve selecionar cartas independentes ou correntes de cartas que causam danos rápidos, auto-defesas e efeitos de status.

Embora a base do sistema de batalhas permaneça intacta em *BKO*, ela apresenta algumas grandes diferenças. Uma delas é a maneira como os combos de elevado dano são criados em tempo real. Em *Baten Kaitos*, os jogadores tinham que jogar as cartas em movimentos baseados no pôquer. Em *BKO*, o sistema ficou mais rápido e é baseado no lançamento direto (veja nosso box Danos com Cartas). Além disso, em vez de cada personagem possuir um baralho próprio (seis baralhos simultâneos no primeiro jogo da série), os três personagens em *BKO* sacam suas cartas do mesmo baralho, embora você possa manter vários baralhos alternativos (como baralhos de fogo, cura ou veneno). Existem mais diferenças e semelhanças entre os dois jogos de *Baten Kaitos* do que podemos discutir neste espaço, mas, em resumo, *BKO* é muito fácil de jogar, e cada vez mais excitante conforme o roteiro anda – do jeito que os fãs da série gostam.

E mesmo com esse roteiro complexo, os personagens engajados e o sistema de batalhas linear e surpreendente, como garantir que a seqüência vai superar o primeiro jogo? Uma palavra: enxaquecas. Toda vez que Sagi e seus companheiros derrotam um dos behemots encontrados no começo do jogo, Sagi sente uma forte dor de cabeça, desmaia e depois acorda em um mundo totalmente diferente, rodeado por personagens distintos, que insistem em conhecê-lo desde a infância, assim como o seu bom amigo Marno.

Muito estranho. E aqui é o momento no qual *Baten Kaitos* privilegia os veteranos. Lembra a maneira como *Baten Kaitos* conectava tudo em seu mundo caótico – literalmente?
Nossa suspeita é que *Baten Kaitos Origins* vai contar como tudo caiu em desordem pela primeira vez. Deixando as previsões de lado, vamos todos estar no mesmo barco quando *BKO* for lançado em setembro – e embarcaremos juntos em uma nova jornada através de um dos RPGs mais surpreendentes de todos os tempos. NW

BKO aumenta sua equipe de personagens introduzindo as pessoas de destino distorcido.



POKÉMON DIAMOND & PEARL

Nasce uma Nova Geração

Finalmente chegamos à edição 100 da sua Nintendo World. E como prometemos, aqui vai um especial sobre *Pokémon Diamond & Pearl*. Está curioso sobre os Super Contests? Intrigado com Team Ginga e os guardiões Parukia e Diaruga? Sim, é uma verdadeira avalanche de novidades que está revolucionando o mundo Pokémon e que você conferirá nas próximas páginas. —JP Nogueira

ORIENTAIS SORTUDOS

Desde o dia 28 de setembro, uma legião de japoneses está batalhando, capturando e trocando monstrinhos desta nova geração DS. Detalhes sobre a história, as novas criaturas, os novos líderes de ginásio, a conexão Wi-Fi e muitas outras curiosidades vão surgindo aos poucos. Mas isso tudo lá, do outro lado do mundo. Calma, não precisa desanimar! Enquanto você espera pela versão ocidental, vamos dar uma olhadela no que já foi divulgado

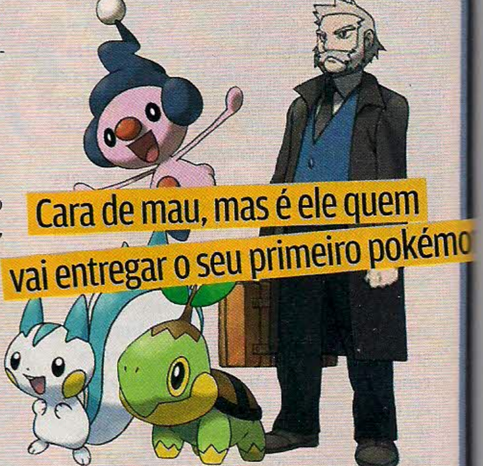
NOVO MUNDO



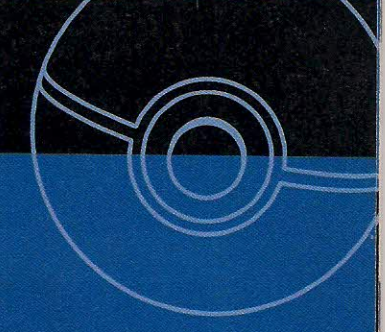
"Se você gosta de caminhar em meio à natureza, veio ao lugar certo."

Shin`Oh: esse é o nome do novo continente que surge no mapa dos treinadores Pokémon. Uma região que é cortada de norte a sul por uma cadeia montanhosa, com um vasto litoral e muitas florestas nas regiões leste e oeste. Já ao norte, o clima é responsável por uma área coberta de gelo e neve. Na parte nordeste do mapa, existe uma outra ilha que possui um enorme golfo e pode guardar alguns mistérios. E espalhadas por todo o continente, está uma série de lugares que serão visitados pelos jogadores, entre cidades, torres, laboratórios, templos, Safari Zones e um vasto subterrâneo pra arqueólogo nenhum colocar defeito!

Futaba Town é o ponto de partida para a nova jornada. Quase um vilarejo, é nesse lugar que o personagem inicial mora com a família. Um dia, ao passear perto de um lago que fica nas redondezas, o protagonista dá de cara com um pokémon raríssimo. Ainda assustado, ele encontra uma maleta que contém três pokéballs. Dentro delas, estão Pocchama (o pingüim do tipo Water), Naetoru (a tartaruga Grass) e Hikozaru (o macaquinho Fire). Logo ele descobre que eles pertencem ao Professor Nanakamado, um estudioso que procurava pistas sobre a lendária aparição. Em sinal de gratidão, ele concede um dos monstrinhos ao herói, começando assim a sua carreira em busca do título de Mestre Pokémon.



Cara de mau, mas é ele quem vai entregar o seu primeiro pokémo



Os próximos pontos de parada na aventura serão Masago Town e Kurogane City. O primeiro é um lugar um pouco mais desenvolvido que Futaba Town, com Poké Mart para fazer compras e Poké Center para descansar os monstrinhos. Já Kurogane City hospeda o primeiro Gym do jogo, lugar onde são realizadas disputas pelas Badge. O Gym Leader local se chama Hyouta, é especialista em monstros do tipo Ground e defende a Coal Badge.



Hyouta e a primeira insígnia para sua nova coleção!

Estranhos conhecidos ou conhecidos estranhos? Outras figuras curiosas atravessarão o caminho do personagem, como o Team Ginga. Um grupo bastante misterioso, em busca de informações sobre Diaruga e Parukia, os pokémon guardiões do Espaço e do Tempo. Liderados pela enigmática Mars, você não precisa nem ser veterano na série para sacar que muita confusão e batalhas vêm por aí. No primeiro encontro, eles estarão à procura do Professor Nanakamado para obter pistas sobre o monstro lendário que apareceu perto de Futaba Town.



Os capangas de Mars. Será que eles conhecem os Rockets, Magmas e Aquas?



Comparado com os rivais dos outros games, este parece bonzinho demais.

Como não poderia faltar, nesta versão você conhecerá um jovem treinador loiro que também está iniciando a sua jornada. Ele será o rival desta nova aventura, enfrentando-o e ajudando-o durante o desenrolar da trama. Como também já é tradição, o monstrinho inicial dele terá vantagem sobre o tipo do seu. Se você escolher o macaco de fogo Hikozaru, ele terá um Pocchama. Já se você tiver o pingüinzinho, ele possuirá um Naetoru. Adivinha qual será a surpresa se a sua escolha for a tartaruga do tipo Grass?



A nova Pokédex: mais sofisticada e adaptada à tela sensível do DS.

151, 251, 386... e muito mais!

Toda nova geração apresenta pelo menos uma centena de novas criaturas para você decorar o nome, conhecer os atributos e completar a sua Pokédex. Baseado nessa estimativa, provavelmente o número esperado para a nova National Dex ultrapasse 500. Sim, isso mesmo. Há mais espécies de pokémon do que raças de cães, gatos ou ossos no seu corpo. Muitos dos monstrinhos exclusivos de Shin'Oh possuem combinações de tipos nunca vistas antes e que vão abalar a construção de times para batalhas.

Inovações e Renovações

O Nintendo DS nasceu para revolucionar. Desde o seu lançamento, muito títulos usaram e abusaram das suas duas telas, do uso da Stylus, do microfone embutido, compatibilidade entre jogos de GBA e DS, multiplayer wireless, download de demos e jogatina online através da Nintendo Wi Fi. E embora *Pokémon Diamond & Pearl* tenha demorado um pouco mais para serem lançados, eles aproveitam muito bem todos esses recursos citados.

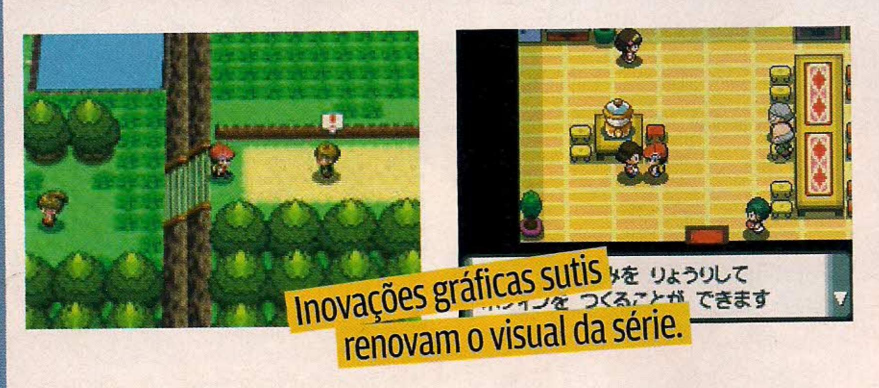
Vamos começar pela tela sensível. O esquema de captura usado em *Pokémon Ranger*, no qual você circula o monstrinho várias vezes, foi deixado de lado. Mas isso não significa que a Stylus vai tirar uma folga. Ela é usada intensamente durante o jogo, desde as batalhas até as opções de jogos. Quer um exemplo? Você se lembra dos pokéblocks? Eles eram doces que ao serem dados para os pokémon, melhoravam sua aparência, ideais para os Contests (concursos de beleza). Em *Diamond & Pearl*, eles foram substituídos por PokéBread, ou Pofin, cuja qualidade depende da forma como você a mexe com a Stylus para preparar a massa!.

Até padeiro você poderá se tornar em Diamond & Pearl.



Outro grande avanço possível no DS foi na parte gráfica. *Pokémon* sempre pecou nesse quesito, mas as novas versões contam com cenários 3D. Tudo bem que não é como um *Animal Crossing* ou *Metroid Prime Hunters*, mas só de notar uma perspectiva mais dinâmica nos cenários já causa uma boa impressão dos lugares.

Planeta Pokémon





Inovações gráficas sutis renovam o visual da série.

A passagem de turnos volta triunfal nestas novas versões. Completamente ausente na geração Advance, em *Diamond & Pearl* o dia será dividido em manhã, dia, entardecer, noite e madrugada. Isso afetará a freqüência e espécimes de pokémon encontrados na natureza. Aqueles do tipo Dark são comumente encontrados em períodos noturnos, enquanto alguns do tipo Grass são freqüentes em períodos ensolarados. E outra mudança gráfica bem-vinda é a possibilidade de distinguir machos e fêmeas através de pequenas diferenças nas imagens. É quase como um jogo dos Sete Erros, já que são detalhes que facilmente passam despercebidos.



Suas batalhas nunca mais serão as mesmas.

Uma mudança mais técnica que aconteceu foi a natureza de alguns ataques. Antes era possível treinar um Electabuzz para ser bom em Special Attack e usar ataques como Thunderbolt, Fire Punch ou Ice Punch, por serem "especiais". Mas de agora em diante, ataques que tocam o oponente serão considerados "Físicos" e serão baseados em Attack, enquanto os outros serão considerados "Especiais" e utilizarão Special Attack. Os tipos serão considerados apenas para avaliar a efetividade dos ataques. Fire Punch e Ice Punch, por exemplo, são ataques dos tipos Fire e Ice respectivamente, e causam dano baseado no Attack do monstro. Já Fire Blast e Blizzard continuarão baseados em Special Attack.

O mundo é uma Pokéball

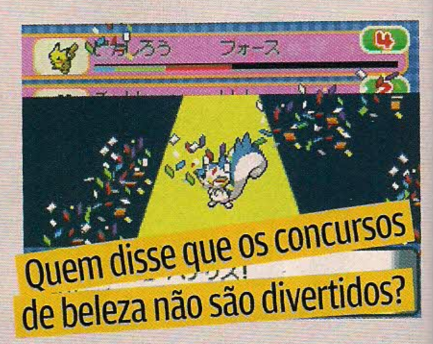
Não duvide! Logo em breve, você poderá disputar batalhas, trocar monstrinhos, conversar e se divertir junto com treinadores de todos os lugares do mundo. Se a série *Pokémon* acabou de comemorar 10 anos, foi esse mesmo tempo que os fãs esperaram para ter um recurso online nos jogos. A principal notícia é que jogadores do mundo todo se conectarão em um único servidor, ou seja, espere desafiar seu amiguinho que mora no Japão ou seu primo europeu. Durante a conexão, cada jogador visualiza os textos da região de seu cartucho - se você tiver um cartucho americano, verá todos os diálogos do modo online em inglês, mesmo que esteja jogando contra um jogador do Japão. Isso só não se aplicará para os nomes dos treinadores e pokémon, que manterão o que foi escolhido por cada jogador.

Cada Pokémon Center em *Diamond & Pearl* terá um subsolo voltado para a jogatina via Wi-Fi. Lá, um dos personagens permitirá que você registre até 32 Friend Codes. A partir disso e do ajuste da sua conexão, você poderá conectar seu DS na internet em busca de outros treinadores e até mesmo iniciar um chat de voz com ele (o que se tornará uma verdadeira Torre de Babel). Entre uma variedade de opções, você poderá trocar pokémon ou batalhar em modo Single ou Double. E você se lembra da Union Room das versões *LeafGreen*, *FireRed* e *Emerald*? Ela está de volta! Trata-se de um lugar no qual vários treinadores se encontram para conversar, trocar monstrinhos e batalhar. E tudo indica que dois recursos talvez não exijam Friend Codes. O primeiro é a Battle Tower, para torneios, e o segundo é o Global Trade Center, em que você mostra para o mundo todo o monstrinho que você precisa e qual você está disposto a trocar.

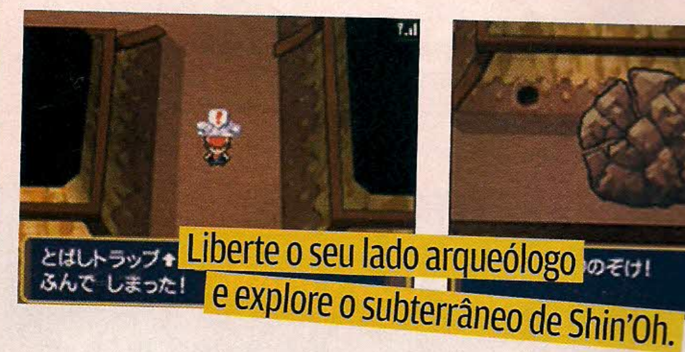


O sonho se realizou: uma comunidade mundial de treinadores.

Duas novidades não foram confirmadas se utilizarão a Nintendo Wi-Fi, mas já estão garantidas para conexões wireless entre dois um mais DSs. Lembra dos Contests da geração Advance? Eles sofreram uma recauchutagem forte e estão muito mais divertidos que antes. Para começar, agora você usará a tela sensível para enfeitar o seu monstrinho com alguns adereços. Eles são importantes para a primeira fase, o julgamento do visual. Na seqüência,acontece o julgamento de dança: uma espécie de *"Pump It Up Pokémon"*. A fase final é semelhante à dos jogos para GBA. Seu monstrinho precisa



Quem disse que os concursos de beleza não são divertidos?





Liberte o seu lado arqueólogo e explore o subterrâneo de Shin'Oh.

usar os ataques e combinações entre eles para impressionar o público e fazer a nota subir. No final, aquele que tiver a melhor performance no geral é o vencedor.

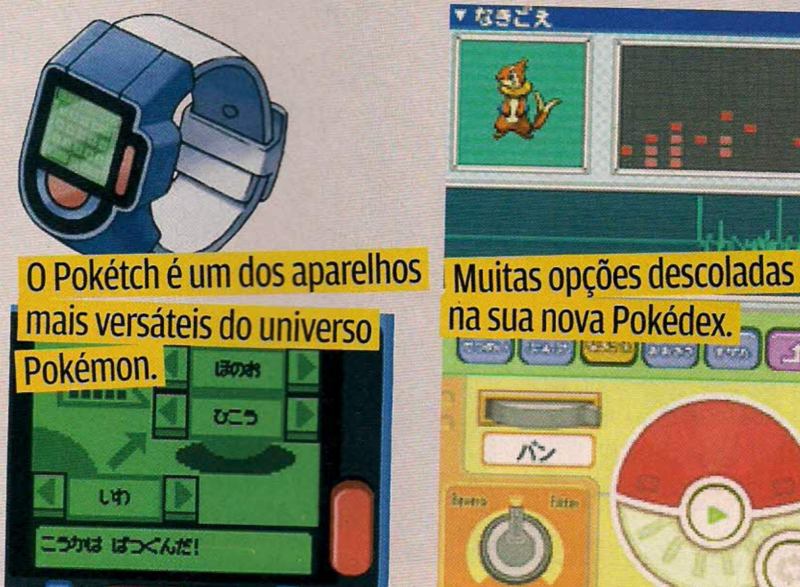
A segunda atração wireless é a exploração do subterrâneo de Shin'Oh. Para isso, primeiro você precisa vencer alguns desafios na história do jogo e ser habilitado a fazer escavações. Nessa área labiríntica, você poderá construir uma Secret Base e enfeitá-la com diversos objetos, como bonecos pokémon e troféus. Quando tudo estiver preparado, conecte-se via wireless com um amigo e voilá! Vocês poderão apostar uma corrida para ver quem encontra a Secret Base do outro primeiro ou caçar fósseis, pedras de evolução e Orbs juntos!

Sua coleção indo direto para o DS

Uma dúvida que atormentava muitos treinadores era se seria possível transferir as coleções conquistadas na geração Advance para a geração DS. Pode ficar tranqüilo, todo o seu esforço não será jogado fora! Só que não será tão simples quanto você imagina. Primeiro, você terá que completar alguns requisitos in-game (talvez terminar o game ou completar a Pokédex de Shin'Oh). Depois, você poderá conectar seu cartucho de GBA no DS e enviar até seis monstrinhos, por dia e de um mesmo jogo, para a versão de DS. Se você tiver todas as versões da geração Advance, serão 32 pokés por dia. Só que eles não vão direto para o seu time! Para revê-los, você terá que visitar uma Safari Zone e caçá-los no melhor estilo "Temos que pegar!". Isso é uma esperança para aqueles que tinham receio de que jogadores que usam GameShark ou ActionReplay pudessem enviar super monstros para as novas versões. Mas só tem um probleminha: se você enviá-los para *Diamond & Pearl*, eles não poderão retornar para as versões de GBA.

Pokétch = Pokédex + relógio + calculadora + ...

Em toda versão, sempre surge uma bugiganga capaz de realizar diversas tarefas. A PokéGear integrava mapas, telefone, agenda e rádio. Já a PokéNav não tinha rádio, mas permitia ver as Conditions e Ribbons dos seus monstrinhos. Mas seus problemas acabaram! Chegou o apetrecho pokémon definitivo: Pokétch! Esse bagulho digital vai realizar uma infinidade de tarefas dentro do jogo. Entre a lista de utilidades, estão registro de horas, calculadora, tabela de tipos, análise de efetividade de ataques e monitoramento de pokémon no Day Care - até o Bat-cinto ficou no chinelo depois dessa!



O Pokétch é um dos aparelhos mais versáteis do universo Pokémon.

A PokéDex também sofreu um upgrade muito bem-vindo! Para procurar entre os monstrinhos catalogados, agora você deve girar um botão em forma de pokéball na tela sensível. Ao selecionar um dos registros, você poderá ler as informações do espécime, analisar o som produzido por ele e comparar tamanho e peso com o real! Esse tipo de recurso parece besteira, mas com certeza vai agradar aos fãs mais fervorosos da série.



Muitas opções descoladas na sua nova Pokédex.

E para completar a lista de novos aparelhos, foram divulgados três novos tipos de Pokéballs. A Park Ball será praticamente infalível na hora de capturar os monstrinhos transferidos das versões para GBA. Se o lance é capturar monstrinhos com hábitos noturnos, entra em ação a Dark Ball. E se o lance é recuperar a energia de monstrinhos recém-capturados, sua escolha será a Health Ball.

E este é só o começo...

Como um RPG, *Pokémon Diamond & Pearl* ainda tem bastante material para ser explorado. Eles acabaram de ser lançados no Japão, então até mesmo a conexão via Wi-Fi está em fase inicial. Como serão os combates online? Que surpresas a Nintendo guardou para o futuro? Haverá distribuição de itens e pokémon raros através da rede? Essas respostas, caro leitor, você com certeza encontrará nas próximas edições da Nintendo World. NW

Do Game Boy ao Nintendo 64, a Big N tem muitas histórias para contar...

GAME BOY

Sem qualquer sombra de dúvida, você ou algum de seus amigos já jogou em um Game Boy. A primeira versão do portátil parecia um tijolão, oferecia gráficos modestos (em uma tela esverdeada nada discreta) e diversão incomparável. Nenhuma outra empresa ofereceu desafio à investida de Gunpei Yokoi, pois a fórmula do sucesso foi utilizada com total maestria. Jogos caprichados, franquias de sucesso, variedade de gêneros e estilos e o suporte das grandes produtoras de jogos do mercado garantiram vida longa e próspera ao sistema, que evoluiu junto das gerações de jogadores.

Lançado em 1989 por meros US$ 109, o Game Boy trazia em sua face um direcional em cruz – empreitada de absoluto sucesso que teve início com o NES, o console de 8-bits da empresa, além dos botões A, B, Select e Start. Com muita criatividade, os poucos botões ofereciam controle preciso da ação, além de muito conforto na hora de jogar.

Já dizia o ditado: em time que está ganhando não se mexe. Porém, isso não impede a equipe de melhorar suas táticas, usar um uniforme mais bonito, deixar o que está bom ainda melhor. Aqui, a história é exatamente essa. Com pequenas mudanças feitas de forma gradual, o Game Boy atingiu mais de 75 milhões de unidades vendidas no mundo todo. Você se lembra do Game Boy Light? E da versão Play It Loud?



Muitas cores!
Uma boa estratégia da Big N.

Game Boy • 1989



A primeira versão do aparelho, que deu o pontapé inicial e consagrou a Nintendo como a monarca dos portáteis. Com uma versão caprichada do aclamado *Tetris*, conquistou o mercado sem fazer muito esforço.

Play It Loud! • 1995

Uma campanha publicitária muito bem bolada convidava os jogadores a "aumentar o volume", apresentando uma versão mais estilosa do console. Vendido em diversas cores (preto, verde, transparente, vermelho e amarelo), agradava a gregos e troianos.

GBA SP • 2003

Corrigindo alguns problemas do GBA, esta edição veio com uma tela iluminada e uma bateria interna recarregável. O aparelho foi bastante criticado, pois não era tão confortável. Apesar de pequeno, quando dobrado, ele era feinho. Como a Nintendo não dá ponto sem nó, isso foi resolvido no futuro, com o...

Game Boy Pocket • 1996

Com uma manobra bastante inteligente, a Nintendo reformulou o portátil deixando-o menor, mais leve, bonito e econômico. Com apenas duas pilhas, era possível jogar por dez horas! A tela também foi trocada por outra de maior qualidade, que permitia apreciar melhor os gráficos dos games.



Game Boy Color • 1998

Esta atualização do Game Boy foi, até hoje, uma das mais importantes para sua história. Além das melhorias técnicas (o dobro de memória, processador duas vezes mais rápido), o console trazia uma tela em cores!

Se não bastassem jogos mais bonitos e caprichados, ele ainda era compatível com os games tradicionais monocromáticos. Foi vendido em diversas cores e saiu de fábrica com uma enorme seleção de jogos: bastava visitar qualquer loja e escolher entre os muitos títulos disponíveis.



Game Boy micro • 2005

Mais uma versão do portátil chega às lojas. A resolução da tela permite ver muito bem os detalhes dos jogos – até mesmo as letrinhas pequenas dos RPGs.

A desvantagem, é que o GBm só roda jogos feitos para a série Advance (GBA, GBA SP e GBm).

Game Boy Light • 1997



Lançado apenas no Japão, esta edição limitada trazia uma tela retro-iluminada, permitindo jogar no escuro. Muito semelhante ao Game Boy Pocket, o Light permitia jogar por até 20 horas com a luz desligada ou 12 quando ligada.

Game Boy Advance • 2001



O processador agora tem 32-bits e a tela no formato 16:9. Ainda assim, a Nintendo garantia a felicidade de todos permitindo a todos jogar os antigos sucessos. Seu novo design ergonômico tornava as sessões de jogatina mais confortáveis e menos cansativas.

Demorou um bocado, mas a Nintendo World finalmente completou 100 edições, todas elas repletas de novidades, lançamentos, notícias e, principalmente, muita diversão. É claro, nunca esquecemos o passado, tentando sempre preservar a memória dos jogos que nos fizeram felizes em outras épocas. Por essa razão, o Retrô deste mês celebra essa nossa conquista – da redação e dos leitores – de uma forma bastante especial. Que tal nos acompanhar nesta viagem pela história de alguns antigos amigos de jogatina? Vamos lá! **—Orlando Ortiz**

NES • Nintendo Entertainment System

Então você acha que já sabe tudo sobre o NES? Pois vamos revelar ainda mais curiosidades sobre esse console que marcou a geração dos anos oitenta. O nome, apesar de bonito em inglês, ficaria bastante estranho na nossa língua: Sistema de Entretenimento Nintendo, ou SEN. Gostou? Nós também não. E que tal a sua versão japonesa, o Famicom (Family Computer) – Computador da Família! Hmmm, também não ficou bom. De qualquer forma, quem jogou sabe do que estamos falando: lançado em 1983, o console quebrou diversas barreiras do mercado de games, levou a Nintendo às alturas e inaugurou diversas tecnologias que se tornaram molde para os consoles posteriores até os dias de hoje.

Após o sucesso estrondoso de seus jogos para arcade (como *Donkey Kong*), a Nintendo resolveu colocar em prática seus planos para um console caseiro. A princípio, tudo seria bastante simples: desde a conexão com o televisor até a troca de jogos, um padrão fácil, prático e barato ficaria definido. Game paks de jogos removíveis, controllers destacáveis que podem ser substituídos por outros acessórios e diversos jogos pra lá de interessantes marcaram os primeiros anos de vida do aparelho.

Conquistando a confiança do público e de outros desenvolvedores, a Nintendo obteve sucesso de vendas imediato e fez parcerias muito importantes no decorrer da vida do console. Empresas como Capcom, Konami, Square, Data East, Namco e muitas outras converteram seus sucessos dos arcades para o console, além de produzirem novas franquias. Acredite ou não, até mesmo jogos bíblicos foram lançados para o Nintendinho, em diversos casos, sem pagar licenciamento para a empresa.

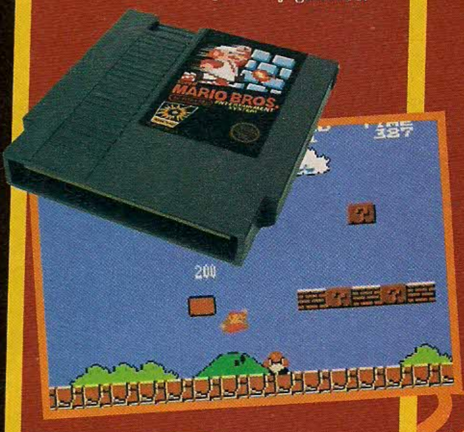
No Brasil, muito se debate sobre o lançamento do console em terras tupiniquins. A realidade é que, na época, o console foi lançado oficialmente por aqui, assim como na Europa, América do Norte, Ásia e Austrália. Com a exceção específica do Japão, o console mantinha o nome NES em todos os países, na maioria dos casos com pequenas diferenças na embalagem para agradar ao público local.

Foram vendidas cerca de 60 milhões de unidades oficiais no mundo todo, provando que mesmo com o submundo da pirataria, os originais foram sempre os preferidos pelo público.

Diversos pacotes foram vendidos, cada um deles com uma oferta especial.

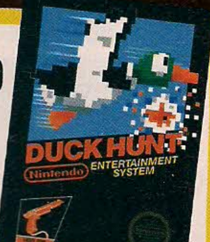
US$ 199.99 (1985)

Este pacote de valor modesto trazia o console, dois controllers e um game pak com *Super Mario Bros.* Foi a versão mais vendida, pois o preço reduzido era bastante atrativo – levar um jogaço do bigodudo para casa já era uma razão de compra fortíssima para os jogadores.



US$ 249.99 (1985)

Mais luxuoso, este pacote trazia o console, dois controllers, uma pistola Zapper, o Robô R.O.B. e os game paks *Duck Hunt* e *Gyromite*.

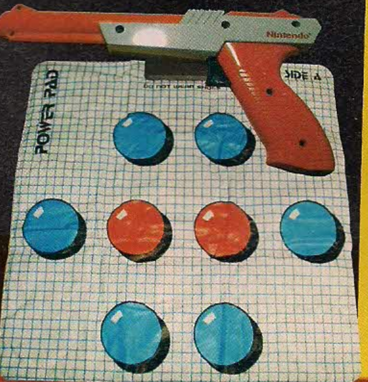


US$ 199.99 (1988)

Posteriormente, o pacote tradicional foi substituído por este, que trazia um game pak com dois games (*Super Mario Bros.* e *Duck Hunt*), dois controllers e a pistola Zapper. Foi apelidado de NES Action Set, vendeu muito bem e manteve a Nintendo no topo das paradas contra o Master System, console da então concorrente Sega.

US$ 199.99 (1990)

Próximo ao Natal, a Nintendo resolveu criar outro pacote promocional para vender o console. O lançamento do Power Pad (um acessório parecido com um tapete que permitia interagir com os jogos) resultou em um lançamento triplo, no qual o NES acompanhava três acessórios (controllers, Zapper e Power Pad) e três jogos (em um game pak triplo, com *Super Mario Bros.*, *Duck Hunt* e *World Class Track Meet*).

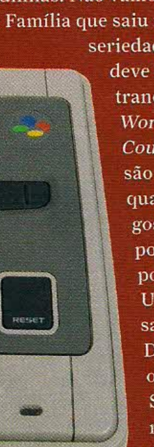


US$ 49.99 (1993)

Após uma certa flutuação no preço do console, próximo ao fim de sua vida, a Nintendo lançou mais dois pacotes com o design tradicional. O chamado "Basic Set" trazia o console, dois controllers e não acompanhava nenhum jogo. Outro, conhecido como "Challenge Set", adicionava *Super Mario Bros. 3* à caixa. Por fim, após uma mudança drástica no design (que incluía controllers apelidados de "dogbone", pois seu design parecia com um osso), ele foi vendido por meros US$ 49.99 encerrando com estilo a carreira de sucesso do Nintendinho.

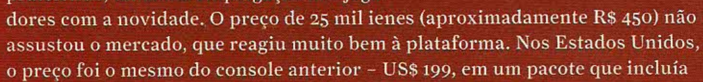
SUPER NES
Super Sistema de Entretenimento Nintendo!

Tudo bem, chega de piadinhas. Não vamos falar nada sobre o Super Computador de Família que saiu no Japão também! Agora com toda seriedade: quem nunca jogou num Super NES deve ter passado a infância e adolescência trancafiado num calabouço. *Super Mario World, F-Zero, Pilotwings, Donkey Kong Country, Super Metroid* e muitos outros são jogos imprescindíveis na coleção de qualquer maníaco Nintendo. Aliás, são jogos que você não pode morrer sem jogar, pois quando chegar ao paraíso só vai poder tocar harpa, flautas e trombetas. Um dos consoles mais geniais da empresa travou uma brava luta com o Mega Drive (Genesis), da Sega, esquentando o mercado de uma forma descomunal. Suas vendas não foram tão impressionantes como a do Game Boy ou mesmo do NES, mas convenhamos: com 49 milhões de unidades vendidas no mundo todo, não há do que reclamar.



No Brasil, América do Norte, Europa e Austrália, ele era conhecido como Super Nintendo. Já no Japão, como Super Famicom. Na Coréia do Sul, preste bem atenção: SUPER COMBOY. Sim, isso realmente aconteceu – o console foi lançado oficialmente por lá através da Hyundai Electronics, mas nada explica o nome horrível com que batizaram o aparelho por lá. O figurão Masayuki Uemura, responsável pelo NES, também foi colocado no comando do desenvolvimento da nova plataforma. É desnecessário lembrar o estrondoso sucesso que a investida alcançou, colocando o dia 13 de agosto de 1991 na história do entretenimento eletrônico. No Japão, o lançamento foi no ano anterior, em 1990. O primeiro lote de 300 mil aparelhos chegou ao mercado e praticamente desapareceu das prateleiras, tamanha empolgação dos jogadores com a novidade. O preço de 25 mil ienes (aproximadamente R$ 450) não assustou o mercado, que reagiu muito bem à plataforma. Nos Estados Unidos, o preço foi o mesmo do console anterior – US$ 199, em um pacote que incluía *Super Mario World*.

Um grande mapa com 96 saídas cheias de diversão.





A produção do console foi mantida até 1999 nos Estados Unidos, mas no Japão isso durou até setembro de 2003. O último jogo, sendo produzido três anos antes, em 2000. Ainda durante a vida do aparelho, uma versão redesenhada foi lançada, que era mais leve e bonita do que o conhecido caixotão. Esta edição redesenhada chegou às lojas em 1997, com um preço reduzido: US$ 99. Um dos artefatos mais marcantes do Super Nintendo foram os chips de expansão, instalado nos cartuchos. Através deles, melhorias gráficas ou sonoras deixavam os games ainda mais impressionantes, apimentando a guerra dos consoles de 16-bits.

Super FX



Produzia gráficos tridimensionais com polígonos reais. Jogos como *Star Fox, Doom, Dirt Track FX, Vortex, Stunt Race FX* e *Winter Gold* utilizam o recurso. Alguns jogos foram criados para desfrutar do Super FX, mas nunca foram lançados, como é caso de *FX Fighter*, que foi convertido para computadores.

DSP-1



Você se lembra dos efeitos visuais de *Super Mario Kart* e *Pilotwings*, que imitavam profundidade, ofereciam rotação e adicionavam efeitos especiais nos gráficos bidimensionais? Pois então, agora você já sabe quem foi o responsável pela reviravolta.

DSP-2



Uma perda de tempo enorme. Apenas um jogo utiliza o chip: *Dungeon Master*. Capaz de produzir efeitos interessantes com gráficos bidimensionais, não foi aproveitado ao seu máximo.

DSP-3

Outro chip bastante estranho, foi utilizado apenas no game japonês *SD Gundam GX*. Ao que tudo indica, a função dele no jogo é apenas de produzir uma tela de título detalhada, pois não há qualquer razão plausível para gastar dinheiro colocando mais um componente no cartucho. Reza a lenda que isso foi uma artimanha para evitar a pirataria do jogo...

DSP-4



Usado no famoso *Top Gear 3000*, principalmente na renderização da pista, o que permitia ao jogador a escolha de múltiplos trajetos.

SDD-1



Uma bela investida, conseguiu trazer o clássico *Street Fighter Alpha 2* para o console de 16-bits. O SDD-1 permitiu essa incrível conquista, pois fazia o trabalho de "descompactar" os gráficos do game. Além dele, o RPG *Star Ocean* usou a mesma tática. Ao invés de torrar uma fortuna com chips de memória, foi usada essa artimanha para armazenar mais dados em um mesmo espaço. Bem pensado!

C4



Não é um explosivo não. Este chip foi criado pela Capcom e usado em alguns jogos da série *Mega Man* (como *X2* e *X3*). Auxiliava com efeitos gráficos de posição e rotação das sprites, entre outros. Tecnicamente falando, ele apenas fazia cálculos de trigonometria, mas não conte para ninguém.

SA-1



Como console nenhum é de ferro, medidas drásticas foram tomadas próximo ao fim da vida do Super NES. Jogos graficamente impressionantes, como *Super Mario RPG*, *Kirby's Dream Land 3* e *Kirby Super Star*, usavam este chip, que deixava os games com um aspecto bastante lapidado, como em um jogo para consoles de 32-bits.

SGB CPU



Encontrado dentro do acessório Super Game Boy, permitia aos jogadores de Super Nintendo curtir os lançamentos do portátil na telona. Utilizava uma técnica que mesclava o hardware do console aliado ao chip no acessório, colocando os joguinhos para você curtir a vida boa dentro de casa. E ainda dizem que os consoles antigos não escondem mais segredos...

NINTENDO 64
Nintendo Sixty-Foooooooouuurrr!!!

Que maravilha, que legal. Mario finalmente entrou com os dois pés no mundo tridimensional e conquistou a nova tecnologia como se já fosse sua por anos. O console foi anunciado em 1995 com o nome "Nintendo Ultra 64" durante uma exibição no Japão, mas o projeto já produzia rumores muito antes, em 1993. Como todos já sabem, o nome acabou sendo reavaliado e se tornou o que conhecemos hoje – o querido (e já velhinho) Nintendo 64.

No final das contas, o aparelho chegou às lojas em 1996 no Japão e 1997 nos Estados Unidos.

Além dos gráficos 3D que abusavam de polígonos, efeitos de profundidade, texturas e outros recursos, o console apresentava um controle no mínimo estranho para os padrões da época: uma nova alavanca analógica auxiliava os movimentos, pois tinha a capacidade de interpretar comandos singelos, bruscos, rápidos, lentos, tudo com uma precisão assombrosa.

Além disso, surgiu também o Rumble Pak, que transformava a emoção da tela em algo mais perceptível, abusando dos nossos sentidos. Se não bastasse isso tudo, a receita infalível era repetida: logo no lançamento, um game do Mario já estava disponível, inaugurando uma nova onda de loucuras para terminar o game.

Uma ocarina e muitas canções legais para tocar.

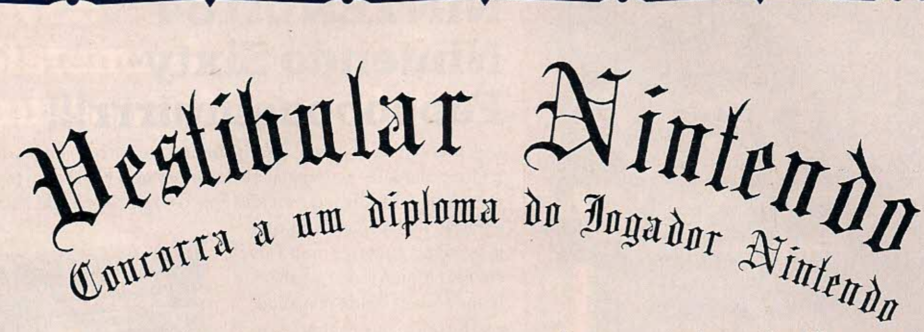
Somente o Nintendo 64 teve a Silicon Graphics auxiliando em seu desenvolvimento. Graças a isso, jogos da Nintendo e de outros desenvolvedores puderam ser explorados ao máximo. A Square se distanciou da gigante nipônica nesse período, o que para muitos foi uma perda sem tamanho. Para compensar a mancada, a aliança com a Rare resultou em frutos interessantes, como *Conker's Bad Fur Day*, *Donkey Kong 64* e o importantíssimo *Goldeneye 007*, o melhor jogo do espião James Bond até hoje. A Midway também fez parte dessa forte parceria, lançando os clássicos *Cruis'n USA* e *Killer Instinct Gold*, entre diversos outros.



Super Mario Bros.? A culpa é desse cara.

Além das franquias tradicionais, como *Mario* e *Yoshi*, o Nintendo 64 desfrutou também dos jogos *Pokémon* e *Zelda*, que gozaram de vendas astronômicas.

No final do dia, podemos mais uma vez concordar: a história dos games, consoles e arcades nunca seria a mesma sem a presença da Nintendo e seus importantes nomes. Pessoas como Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi, Satoru Iwata e outros gênios do entretenimento ficarão eternizados não apenas no tempo, mas também em nossas memórias. Feliz Nintendo World #100 para nós, para a Nintendo e para todos! NW



Chegou a hora de provar para aquele seu amigo chatão que não basta só gostar de videogame. O legal é saber tudo sobre a história dos games, personalidades, personagens e consoles Nintendo. Para os "nintendólogos" (ou seria "nintendologistas"?), criamos este vestibular que premiará os 100 especialistas que mais acertarem com um diploma do "Jogador Nintendo". Será que você consegue se sair bem nesta?

SELO Nintendo OFICIAL

Arte: Andressa Nozue

Categoria: História da Nintendo

1. As cabines da máquina Radar Scope, pouco rentável para a Nintendo, serviram para usar em qual grande sucesso da Big N?
a) Donkey Kong
b) Punch-Out!!
c) Ice Climber
d) Excitebike

2. Qual foi o primeiro presidente da Nintendo of America?
a) Satoru Iwata
b) Hiroshi Yamauchi
c) Fusajiro Yamauchi
d) Minoru Arakawa

3. Sem deixar de fabricar as cartas Hanafuda e tentando ampliar os negócios, a Nintendo fez um investimento em dois outros comércios. Quais foram eles?
a) Uma padaria e um hotel
b) Um hotel e um boliche
c) Uma companhia de táxi e um hotel
d) Uma loja de brinquedos e um cassino

4. Qual o significado dos kanjis (ideogramas japoneses) que formam a palavra Nintendo?
a) "Não-enten-do"
b) "Deixe a sorte para o céu"
c) "Seguir em frente, sempre"
d) "Jogos são o futuro"

5. Quem foi o fundador da Nintendo Koppai e em que ano ela foi fundada?
a) Fusajiro Yamauchi, em 1889
b) Koji Kondo, em 1931
c) Tatsumi Kimishima, em 1975
d) Hiroshi Yamauchi, em 1949

6. Em que década foi fundado o departamento "Game" da Nintendo?
a) 80
b) 70
c) 60
d) 50

7. Em que ano a Nintendo se estabeleceu no Brasil oficialmente pela primeira vez, com a Playtronic?
a) 1984
b) 1993
c) 1996
d) 2002

8. A Playtronic era uma joint venture entre duas empresas brasileiras de entretenimento. Quais eram elas?
a) Gradiente e Estrela
b) Brinquedos Bandeirante e CCE
c) Gulliver e Gradiente
d) Sony e Estrela

9. Qual destes conjuntos contém somente empresas que são ex-second parties da Nintendo?
a) Konami, Capcom, Namco
b) Rare, Left Field, Silicon Knights
c) NST, Factor 5, From Software
d) Electronic Arts, Sega, Bandai

10. E qual destes conjuntos contém somente empresas que são second parties da Nintendo atualmente?
a) LucasArts, Square Enix, Retro Studios
b) EAD, Hudson Soft, Treasure
c) Rare, Konami, Namco
d) Brownie Brown, Camelot Software Planning, Game Freak



Categoria: Personalidades

11. Qual era a função de Reggie Fils-Aime na Nintendo of America antes de se tornar presidente da empresa?
a) Diretor geral de produção
b) Vice-presidente executivo de vendas e marketing
c) Superintendente de tecnologia
d) Copeiro

12. Antes de desenvolver seu primeiro game, Shigeru Miyamoto se formou em que profissão?
a) Advocacia
b) Artes plásticas
c) Design industrial
d) Programação

13. Em que cidade nasceu Shigeru Miyamoto?
a) Sonobe
b) Fukui
c) Nagano
d) Hokkaido

14. Quem é o dono da voz oficial do Mario Bros.?
a) Charles Martinet
b) Mel Blanc
c) Fabio Sant'ana
d) Scott Burns

15. Qual a profissão de Koji Kondo?
a) Designer de jogos
b) Diretor executivo
c) Compositor
d) Produtor

16. Antes de ser tornar o vice-presidente sênior da Nintendo of America, nas décadas de 80 e 90, qual era a profissão de Howard Lincoln?
a) Músico
b) Jogador de beisebol
c) Juiz
d) Advogado

17. Qual é o nome do piloto da Nintendo que foi o primeiro editor da revista Nintendo Power e que ficou conhecido por suas habilidades em jogos?
a) Minoru Arakawa
b) Howard Philips
c) Shigeru Miyamoto
d) Howard Lincoln

18. Quem foi o responsável por criar alguns dos primeiros e bem-sucedidos brinquedos da Nintendo na década de 70?
a) Gunpei Yokoi
b) Hiroshi Yamauchi
c) Shigeru Miyamoto
d) Ken Lobb

19. Qual é o parentesco entre o ex-presidente da Nintendo Company Limited Hiroshi Yamauchi e o ex-presidente da Nintendo of America Minoru Arakawa?
a) Nenhum
b) Pai e filho
c) Primos
d) Sogro e genro

20. Antes de se tornar o quarto presidente da Nintendo Company Limited, Satoru Iwata foi um designer de jogos. Quais destes games ele ajudou a criar?
a) Balloon Fight, Earthbound e Kirby
b) Super Mario Bros., The Legend of Zelda e F-Zero
c) Super Punch Out!!, Star Tropics e Super Mario Land
d) Metroid, Fire Emblem e Paper Mario

Categoria: Videogames

21. Qual foi o primeiro videogame de 32-bits da Nintendo?
a) Game Boy Advance
b) Nintendo 64
c) Super NES
d) Virtual Boy

22. A tecnologia do chip Super FX foi empregada pela primeira vez em qual game?
a) Stunt Race FX
b) Star Fox
c) Vortex
d) Super Mario World 2: Yoshi's Island

23. Qual o nome provisório dado ao projeto do GameCube antes de seu lançamento?
a) Ultra
b) Dolphin
c) Revolution
d) Virtual Console

24. Qual versão do Game Boy parou de aceitar os cartuchos do Game Boy clássico?
a) Game Boy Advance
b) Game Boy micro
c) Game Boy Color
d) Game Boy Pocket

25. Qual foi o primeiro videogame lançado pela Nintendo no Japão?
a) Game & Watch
b) Famicom
c) Color TV Game 6
d) Atari 2600

26. Quantas cores simultâneas podem ser mostradas na tela do Game Boy Color?
a) 64 cores
b) 32 cores
c) 56 cores
d) 34 cores

27. Qual o primeiro modelo de Game & Watch lançado pela Nintendo?
a) Ball (silver)
b) Popeye (widescreen)
c) Donkey Kong Jr. (widescreen)
d) Fagman (prata)

28. Em qual velocidade trabalham os processadores ARM946E-S e ARM7TDMI do Nintendo DS?
a) 64 MHz e 16 MHz
b) 33 MHz e 67 MHz
c) 67 MHz e 33 MHz
d) 64 MHz e 32 MHz

29. Quais destes jogos chegaram a ser lançados para 64DD, o drive de disco para Nintendo 64 lançado apenas no Japão?
a) Ura Zelda, Quest 64 e Mother 3
b) Kyojin no Doshin, SimCity 64 e F-Zero X Expansion Kit
c) Banjo-Kazooie, Pokémon Stadium 2 e Hybrid Heaven
d) Sin & Punishment, Ogre Battle 64 e Kirby 64

30. Respectivamente, quais são os nomes dos processadores central (CPU) e gráfico (GPU) do GameCube?
a) Broadway e Hollywood
b) Central Processor e Graphic Processor
c) Pentium e Radeon
d) Gekko e Flipper

31. Quais eram as cores dos botões de ação do Super Famicom?
a) Azuis claros e azuis escuros
b) Verde, azul, amarelo e vermelho
c) Todos cinzas
d) Azul, vermelho, rubi e safira

32. Segundo a Nintendo, qual a duração estimada da bateria do Nintendo DS plenamente carregada?
a) De 6 a 10 horas
b) De 12 a 18 horas
c) De 12 a 16 horas
d) De 12 a 22 horas

33. Quais as cores predominantes no modelo original do Family Computer?
a) Cinza e grafite
b) Branco e cinza
c) Creme, vermelho e dourado
d) Cinza e vermelho

34. Antes do NES ser lançado oficialmente nos EUA em 1985, a Nintendo o exibiu durante a Consumer Electronics Show 2004 com um outro conceito, mais voltado para computador, e com um nome diferente. Qual era esse nome?
a) NCS, Nintendo Computer System
b) NFC, Nintendo Family Computer
c) AVS, Advanced Video System
d) CCU, Complete Computer Unit

35. Qual console da Nintendo recebeu uma edição limitada do Pikachu?
a) Nintendo 64
b) GameCube
c) Game Boy Color
d) Game Boy Light

36. Qual foi o primeiro portátil da Nintendo a ter duas telas?
a) Game & Watch
b) Game Boy Color
c) Nintendo DS
d) Game Boy Light

37. Qual videogame da Nintendo ofereceu primeiro ao jogador quatro entradas para controllers?
a) GameCube
b) Nintendo 64
c) Super NES
d) Game Boy

38. Qual console da Nintendo foi lançado no Japão em 21 de novembro de 1990?
a) Super Famicom
b) Famicom
c) Dolphin
d) Super NES

39. Qual o menor portátil da Nintendo?
a) Game Boy Light
b) Game Boy micro
c) Game Boy Pocket
d) Game Boy Color

40. Qual o primeiro console da Nintendo construído com uma entrada externa para modem?
a) Nintendo 64
b) Super NES
c) NES
d) GameCube

41. Qual foi o primeiro videogame da Nintendo a utilizar um disco óptico como mídia?
a) NES
b) Super NES
c) Nintendo 64
d) GameCube

42. Qual videogame da Nintendo teve uma versão com o nome Jabuticaba?
a) Super Nintendo
b) Game Boy
c) Nintendo 64
d) Nintendo DS

43. A Wi-Fi Connect é utilizada atualmente por qual portátil Nintendo?
a) Nintendo DS
b) Game Boy
c) Game Boy micro
d) Game Boy Advance

44. Qual videogame da Nintendo ofereceu, pela primeira vez, um controller com uma alavanca analógica?
a) GameCube
b) Nintendo 64
c) Super NES
d) Virtual Boy

45. O controller do NES possui quantos botões?
a) 4
b) 6
c) 2
d) 5

Categoria: Jogos

46. No ano de 2002, a primeira aventura de Link completou quantos anos de seu lançamento nos EUA?
a) 17
b) 16
c) 15
d) 18

47. O que inspirou Shigeru Miyamoto a criar o personagem Chain Chomp?
a) A corrente que prendia seu carro no estacionamento
b) As bóias amarradas às cordas no porto de Hokkaido
c) As bolas de ferro dos presidiários
d) Um cão feroz

48. Qual é a moeda corrente em Hyrule?
a) $
b) Dólar
c) Rupees
d) Gil

49. Em Animal Crossing: Wild World, onde você consegue as suas primeiras tarefas?
a) Na loja do Tom Nook
b) Com o estressado Resetti
c) Na loja Able Sisters
d) Colhendo frutas no pomar

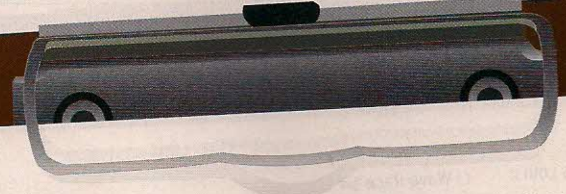
50. Que item permite aos irmãos Mario viajar entre os mundos de Super Mario Bros. 3?
a) Cogumelo
b) Flauta
c) Flor
d) Pena

51. Qual dos games abaixo recebeu a nota máxima (40/40) da revista japonesa Famitsu?
a) The Legend of Zelda: Majora's Mask
b) Nintendogs
c) Final Fantasy IV
d) Resident Evil 4

52. Qual o primeiro game estrelado pelo rosado Kirby?
a) Kirby Air Ride
b) Kirby's Dream Land
c) Kirby Super Star
d) Super Smash Bros. Melee

53. Qual game ficou conhecido como o sucessor espiritual do clássico GoldenEye 007?
a) Doom 64
b) Quake
c) Duke Nukem 64
d) Perfect Dark

54. Qual trinca de games abaixo foi desenvolvida pela Rare?
a) Slalom, R.C. Pro-AM e Jeopardy!
b) Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 e Mario Party
c) GoldenEye 007, Conker's Bad Fur Day e Top Gear Rally
d) Mario Party, Mario Party 2 e Mario Party 3



55. Qual a cor predominante nos games desenvolvidos para o Virtual Boy?
a) Verde
b) Vermelho
c) Roxo
d) Laranja

56. Super Mario Bros. 2 americano é a modificação de um outro game japonês. Qual era o seu nome original?
a) Doki Doki Panic
b) Waku Waku Seven
c) Baka Baka Eyuu
d) Ora Ora Kids

57. Qual destes grupos contém APENAS jogos que a Nintendo lançou para arcade?
a) Donkey Kong Çountry, The Legend of Zelda e Killer Instinct
b) GoldenEye 007, Mortal Kombat II e Conker's Bad Fur Day
c) Super Smash Bros., Mario Party e Super Mario Kart
d) Sheriff, Urban Champion e Donkey Kong

58. A nova aventura de Link, The Legend of Zelda: Twilight Princess, se passa entre dois games da série. Quais?
a) Ocarina of Time e Four Swords
b) Ocarina of Time e Majora's Mask
c) Legend of Zelda e Adventure of Link
d) Ocarina of Time e Wind Waker

59. Da primeira geração de Pokémon para Game Boy, qual versão foi lançada apenas no Japão e não nos EUA?
a) Orange
b) Pink
c) Green
d) Black

60. Em qual game da série Mario, o bigodudo fica gigante e pode destruir grande parte do cenário?
a) New Super Mario Bros.
b) Super Mario Bros.
c) Mario Is Missing
d) Super Mario World



Categoria: Acessórios

61. Quais os únicos jogos que utilizam todos as funções da poderosa Power Glove?
a) Rygar e Super Glove Ball
b) Ice Hockey e Gyruss
c) Castlevania e Donkey Kong
d) Super Glove Ball e Bad Street Brawler

62. Em quais dos jogos a seguir o robô R.O.B. faz uma aparição especial?
a) Chibi-Robo e F-Zero GX
b) Star Wars e Star Trek
c) Mike Tyson's Punch Out e The Legend of Zelda
d) Rampage e The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants

63. Em quais destes games a Zapper pode ser utilizada?
a) Duck Hunt, The Lone Ranger e Faxanadu
b) Gumshoe, Duck Hunt e Baby Boomer
c) Gotcha!, Metroid e Freedom Force
d) Chiller, Duck Hunt e Mission: Impossible

64. A Zapper do NES originalmente foi lançada na cor cinza. Depois, a Nintendo teve que recolori-la para não parecer uma arma real. Qual foi a segunda cor da Zapper?
a) Azul
b) Laranja
c) Verde
d) Vermelha

65. Qual o acessório necessário para a transferência de Pokémon do Game Boy para Pokémon Stadium do Nintendo 64?
a) Transfer Poké
b) Transfer Pak
c) Poké Transfer
d) Transfer Pac

66. Qual acessório para Nintendo 64 lançado apenas no Japão abalou a Space World de 1995?
a) Memory Pak
b) Rumble Pak
c) Transfer Pak
d) 64DD

67. O microfone do GameCube foi incluído pela primeira vez na caixa de qual jogo?
a) Mario Party 7
b) Hey You, Pikachu!
c) Mario Party 6
d) Odama

68. Qual o nome do controller wireless oficial do GameCube?
a) Wi-Fi Controller
b) WaveBird
c) WolfBird
d) WavePak

69. O acessório Super Scope pode ser usado em qual dos games abaixo?
a) Battle Clash
b) Crime Buster
c) Super Mario Shoot
d) Super Mario World

70. Qual dos games abaixo não funcionava sem o Expansion Pak?
a) Starcraft 64
b) Duke Nukem Zero Hour
c) Donkey Kong 64
d) Perfect Dark

71. Quantos MB de RAM o Expansion Pak adiciona ao sistema do Nintendo 64?
a) 2
b) 4
c) 8
d) 6

72. O Mobile System GB foi lançado em dezembro de 2000 no Japão. Qual o primeiro game a usar essa tecnologia?
a) Bomberman
b) Tetris
c) Pokémon Crystal
d) Pac-Man

73. Qual console da Nintendo utiliza o acessório Super Game Boy?
a) Super NES
b) NES
c) Nintendo 64
d) Game Boy Color

74. Qual o nome do acessório que permite ao jogador utilizar cartuchos de Game Boy no GameCube?
a) Game Boy Player
b) Super Game Boy
c) Game Boy Trade
d) Game Boy Pak

75. Qual a função do NES Satellite?
a) Permitir que quatro pessoas joguem simultaneamente sem fios
b) Permitir que o NES tenha jogos online via satélite
c) Permitir que as pessoas acessem bancos via satélite
d) Um serviço para assistir a filmes pelo NES

76. Quais desses são jogos compatíveis com o tapete Power Pad do NES?
a) The Legend of Zelda, Contra e Castlevania
b) Rad Racer, Gold Medal Challenge '92 e Track & Field
c) Tecmo Bowl, 10-Yard Fight e World Cup Soccer
d) Dance Aerobics, Super Team Games e World Class Track Meet

77. Qual o primeiro jogo de Nintendo 64 a utilizar o Rumble Pak?
a) Super Mario 64
b) Star Fox 64
c) Wave Race 64
d) The Legend of Zelda: Ocarina of Time

78. Qual era a utilidade do Controller Pak do Nintendo 64?
a) Salvar jogos
b) Carregar controles
c) Fazer o controller vibrar
d) Colocar códigos nos jogos

79. Quais destes são acessórios lançados para Game Boy pela Nintendo?
a) Game Boy Microphone e Game Boy Rumble
b) Game Boy Came e Game Boy Printer
c) Portable Scanner e Vision Boy
d) GB Scope e Light Boy

80. Quais empresas se envolveram no desenvolvimento do SNES-CD, o acessório de CD-ROM para Super NES que nunca saiu?
a) Sega e Bandai
b) NEC e Hudson
c) Sony e Philips
d) Matsushita e Creative

Categoria: Personagens

81. Respectivamente, quem foi o criador do rosado Kirby e de quem ele herdou esse nome?
a) Masahiro Sakurai, John Kirby
b) Makiko Ohmoto, Alex Kirby
c) Satoru Iwata, Steve Kirby
d) Masahiro Sakurai, Jason Kirby

82. Qual destes grupos contém APENAS pilotos da série F-Zero?
a) Samurai Goroh, Radical Joe e Speedy Gonzales
b) Fast and Furious, Jason Fast e Cosmic Voltage
c) Captain Falcon, Super Arrow e Octoman
d) Pico, Link e Ness

83. Qual o nome do movimento em que Samus se transforma em uma bola giratória de raios e destrói a maioria dos inimigos com o simples contato?
a) Grappling Beam
b) Screw Attack
c) Gravity Boost
d) Power Grip

84. Em que ano o azulado Mega Man estreou suas aventuras nos consoles Nintendo?
a) 1989
b) 1987
c) 1986
d) 1988

85. Quantos bells um jogador precisa gastar na loja de Tom Nook, em Animal Crossing: Wild World, para que o estabelecimento se transforme no Nookingston's?
a) 90,000
b) 25,000
c) 11,000
d) 250,000

86. Qual o nome da moça indefesa que apareceu pela primeira vez no clássico Donkey Kong, de 1981, para arcade?
a) Peach
b) Zelda
c) Pauline
d) Dayse

87. Qual o nome completo verdadeiro dos irmãos Mario?
a) Mario Bros. e Luigi Bros.
b) Mario Mario e Luigi Mario
c) Mario Luigi e Luigi Mario
d) Mario Mario e Luigi Luigi

88. Qual o nome do herói do game Kid Icarus?
a) Icarus
b) Pegasus
c) Pit
d) Zeus

89. Qual é o nome do personagem Ash Ketchum, de Pokémon, no Japão?
a) Shigeru
b) Ash
c) Akira
d) Satoshi

90. Em que jogo Yoshi apareceu pela primeira vez?
a) Super Mario World
b) Super Mario Bros. 3
c) Yoshi's Island
d) Yoshi's Cookie

91. Qual o nome do pai de Fox McCloud, do game Star Fox?
a) Duncan McCloud
b) Martin McCloud
c) James McCloud
d) Wallace McCloud

92. Quais são os nomes de três lutadores da série Punch-Out!!?
a) Soda Popinski, Don Flamenco e Glass Joe
b) Piston Hurricane, Mr. Jumpman e Ryu Hayabusa







c) George Puncher, Mad Clown e Dragon Chan
d) Bear Hugger, Ken Masters e Yuji Naka

93. Qual o primeiro game em que apareceu o vilão Wario?
a) Wario Land
b) Wario World
c) Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
d) Super Mario World

94. Em qual game aparecem os Banana Birdies?
a) Donkey Kong Country 3
b) Donkey Kong 64
c) Donkey Kong Country 2
d) Donkey Kong Jr.

95. Qual o nome do parceiro de Olimar em Pikmin 2?
a) Pikmar
b) Dagmar
c) Louie
d) Bulblax

96. Master Hand é um personagem de qual jogo?
a) The Legend of Zelda
b) Super Mario Bros.
c) Star Fox
d) Super Smash Bros.

97. Quem é o protagonista do game Earthbound?
a) Ness
b) Super Ness
c) Earth Bound
d) Pigley

98. Quem é o inimigo principal de Kirby?
a) Ganon
b) King Dedede
c) Bowser
d) Meta Knight

99. No game The Legend of Zelda: Ocarina of Time, há dois personagens muito parecidos com Mario e Luigi. Quem são eles?
a) Malon e Epona
b) Kokiri e Zora
c) Impa e Darunia
d) Talon e Ingo

100. Qual o nome dos dois esquimós que são os personagens principais do game Ice Climber?
a) Kiki e Tata
b) Nana e Popo
c) James e Jolie
d) Nora e Poko

Marque suas respostas no gabarito ao lado:

1. a☐ b☐ c☐ d☐
2. a☐ b☐ c☐ d☐
3. a☐ b☐ c☐ d☐
4. a☐ b☐ c☐ d☐
5. a☐ b☐ c☐ d☐
6. a☐ b☐ c☐ d☐
7. a☐ b☐ c☐ d☐
8. a☐ b☐ c☐ d☐
9. a☐ b☐ c☐ d☐
10. a☐ b☐ c☐ d☐
11. a☐ b☐ c☐ d☐
12. a☐ b☐ c☐ d☐
13. a☐ b☐ c☐ d☐
14. a☐ b☐ c☐ d☐
15. a☐ b☐ c☐ d☐
16. a☐ b☐ c☐ d☐
17. a☐ b☐ c☐ d☐
18. a☐ b☐ c☐ d☐
19. a☐ b☐ c☐ d☐
20. a☐ b☐ c☐ d☐
21. a☐ b☐ c☐ d☐
22. a☐ b☐ c☐ d☐
23. a☐ b☐ c☐ d☐
24. a☐ b☐ c☐ d☐
25. a☐ b☐ c☐ d☐
26. a☐ b☐ c☐ d☐
27. a☐ b☐ c☐ d☐
28. a☐ b☐ c☐ d☐
29. a☐ b☐ c☐ d☐
30. a☐ b☐ c☐ d☐
31. a☐ b☐ c☐ d☐
32. a☐ b☐ c☐ d☐
33. a☐ b☐ c☐ d☐
34. a☐ b☐ c☐ d☐
35. a☐ b☐ c☐ d☐
36. a☐ b☐ c☐ d☐
37. a☐ b☐ c☐ d☐
38. a☐ b☐ c☐ d☐
39. a☐ b☐ c☐ d☐
40. a☐ b☐ c☐ d☐
41. a☐ b☐ c☐ d☐
42. a☐ b☐ c☐ d☐
43. a☐ b☐ c☐ d☐
44. a☐ b☐ c☐ d☐
45. a☐ b☐ c☐ d☐
46. a☐ b☐ c☐ d☐
47. a☐ b☐ c☐ d☐
48. a☐ b☐ c☐ d☐
49. a☐ b☐ c☐ d☐
50. a☐ b☐ c☐ d☐
51. a☐ b☐ c☐ d☐
52. a☐ b☐ c☐ d☐
53. a☐ b☐ c☐ d☐
54. a☐ b☐ c☐ d☐
55. a☐ b☐ c☐ d☐
56. a☐ b☐ c☐ d☐
57. a☐ b☐ c☐ d☐
58. a☐ b☐ c☐ d☐
59. a☐ b☐ c☐ d☐
60. a☐ b☐ c☐ d☐
61. a☐ b☐ c☐ d☐
62. a☐ b☐ c☐ d☐
63. a☐ b☐ c☐ d☐
64. a☐ b☐ c☐ d☐
65. a☐ b☐ c☐ d☐
66. a☐ b☐ c☐ d☐
67. a☐ b☐ c☐ d☐
68. a☐ b☐ c☐ d☐
69. a☐ b☐ c☐ d☐
70. a☐ b☐ c☐ d☐
71. a☐ b☐ c☐ d☐
72. a☐ b☐ c☐ d☐
73. a☐ b☐ c☐ d☐
74. a☐ b☐ c☐ d☐
75. a☐ b☐ c☐ d☐
76. a☐ b☐ c☐ d☐
77. a☐ b☐ c☐ d☐
78. a☐ b☐ c☐ d☐
79. a☐ b☐ c☐ d☐
80. a☐ b☐ c☐ d☐
81. a☐ b☐ c☐ d☐
82. a☐ b☐ c☐ d☐
83. a☐ b☐ c☐ d☐
84. a☐ b☐ c☐ d☐
85. a☐ b☐ c☐ d☐
86. a☐ b☐ c☐ d☐
87. a☐ b☐ c☐ d☐
88. a☐ b☐ c☐ d☐
89. a☐ b☐ c☐ d☐
90. a☐ b☐ c☐ d☐
91. a☐ b☐ c☐ d☐
92. a☐ b☐ c☐ d☐
93. a☐ b☐ c☐ d☐
94. a☐ b☐ c☐ d☐
95. a☐ b☐ c☐ d☐
96. a☐ b☐ c☐ d☐
97. a☐ b☐ c☐ d☐
98. a☐ b☐ c☐ d☐
99. a☐ b☐ c☐ d☐
100. a☐ b☐ c☐ d☐

REGULAMENTO

1. A promoção "Vestibular Nintendo" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 04/10/06 a 30/11/06;

2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;

3. Para participar da promoção, o participante deve:

a) Responder ao máximo de perguntas possíveis, na página do gabarito (vale tirar cópia);

b) Enviar as respostas para: Promoção Nintendo World: "Vestibular Nintendo" - Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho - CEP 05437-000 - São Paulo / SP;

4. Cada pessoa poderá participar apenas uma vez, havendo mais de um gabarito de uma mesma pessoa, será aferido o que foi enviado primeiro;

5. Os vencedores serão escolhidos entre os que mais acertarem perguntas e que estiverem com as datas do correio de acordo com a validade (04/10/06 a 30/11/06) da promoção. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;

6. Os 100 (cem) vencedores que mais acertarem as perguntas sobre o universo Nintendo receberão um diploma de "Jogador Nintendo";

7. O prêmio é pessoal e intransferível;

8. A Futuro Comunicação reserva o prazo de 90 dias para a entrega do prêmio. O resultado da promoção será divulgado na revista Nintendo World número 102;

10 - Após a divulgação do resultado, o direito ao prêmio prescreverá em 180 dias, caso não haja resposta do(s) vencedor(es);

11 - Ao participarem da promoção, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de seus textos, para divulgação do resultado e eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;

12 - A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

Promoção Nintendo World: "Vestibular Nintendo"

Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho - CEP 05437-000 - São Paulo / SP

Nome completo: ______________________

RG: ______________________

Endereço: ______________________

Telefone: ______________________

E-mail: ______________________

Assinante ou não-assinante? ______________________


OI.COM.BR
CONTEÚDO
É POUCO
HERÓI
GAMEWORLD
game
Transformers: imagens inéditas
Half-Life 2 Portal: is this shnizzle?
Sega's Yakuza reinvents the gangster epic
VALVE
Half-Life 2 Portal: is this?

MARIO QUICANDO UM BOLÃO!

MARIO HOOPS 3-ON-3

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



O basquete era, até agora, um dos únicos esportes populares nos quais a turma do Mario ainda não havia arriscado umas partidinhas. Mas com *Mario Hoops 3-on-3*, a coisa mudou. O bigodudo e seus comparsas tomaram as quadras em grande estilo, e você vai saber tudo agora.

Primeiras impressões

Quando você iniciar o jogo, a primeira coisa que vai aparecer será a dupla de logos da Nintendo e da... Square Enix. A produtora famosa e respeitada por seus profundos RPGs foi a parceira de desenvolvimento da Big N em um jogo de basquete, por mais inusitado que isso seja. Mas não espere ver pontos de HP ou evolução de atributos, mesmo que, para a alegria dos saudosistas, alguns dos extras do jogo sejam personagens e cenários baseados nos velhos *Final Fantasy* para NES.

Pegando a manha

O destaque de *Mario Hoops* é, com toda certeza, a sua jogabilidade. Na configuração padrão (para destros), o direcional é usado para controlar o personagem e o botão L para trocar o personagem controlado durante a jogada. Mas o uso dos botões pára por aí mesmo. Todo o resto é controlado pela tela de toque, e não é pouca coisa. Para começar, a cada toque que você der na tela, o personagem vai quicar a bola uma vez. E o local onde ele vai fazer isso também depende do local da tela em que você der os toques: se o fizer perto do topo da tela, a bola será quicada à frente do personagem, ao passo que se os toques forem dados em algum outro lugar (o canto inferior direito, por exemplo), o personagem vai quicar a bola naquele local em relação ao corpo (no caso, atrás de si mesmo, à direita do corpo). A sensibilidade e precisão desse esquema de comandos são fantásticas. Infelizmente, o mesmo não pode ser dito (ao menos não com tanta ênfase) dos comandos para passar, lançar e roubar a bola. Todos eles são feitos utilizando traços na tela, verticais ou horizontais, mas o sistema às vezes não reconhece o movimento a tempo. Isso pode custar, em jogos mais disputados, uma roubada de bola e a perda de uma oportunidade de cesta, sem contar a frustração de ter perdido o lance.

Outro aspecto criativo da jogabilidade é a execução das jogadas especiais. Todo jogador tem uma, que consiste basicamente em quicar a bola em uma ordem especifica de locais da touch screen. Cada jogador tem uma "forma" que deve ser seguida. Por exemplo, a do Mario é uma letra "M": basta tocar no canto inferior esquerdo, superior esquerdo, centro, superior direito e inferior esquerdo, nesta ordem, para formar o M e executar a jogada especial. É mais fácil fazendo do que explicando, acredite. E as animações são incríveis, o que nos leva ao próximo tópico.

Bonito, hein?

Os gráficos de *Mario Hoops 3-on-3* são, resumindo em uma palavra, animais. Os menus, telas de opções e demais telinhas não impressionam, mas quando os jogadores pisam nas quadras, não há como não se impressionar. O modelo 3D do Mario, por exemplo, consegue ser ainda melhor do que o usado em *Super Mario 64 DS* (e quem jogou sabe que aquele estava muito bom). As animações de todos os personagens quicando a bola e correndo são extremamente fluidas e naturais, nem um pouco duras, e as animações das enterradas e lançamentos não poderiam ser melhores e mais variadas. Este, definitivamente, é um ponto alto do jogo.

Ok, vamos terminar

Uma última coisa que necessita ser mencionada, infelizmente, não é boa: o jogo não oferece suporte à Nintendo Wi-Fi Connection. O multiplayer é incrível, mas só é possível aproveitá-lo em rede local, o que é uma pena. O som, por sua vez, é ótimo e cumpre seu papel, empolgando e dando o clima dos cenários. Enfim, *Mario Hoops 3-on-3* marca uma linda cesta no DS. Mas não de três pontos. —FABIO BRACHT

Muitos, muitos pontos!

Embora a modalidade padrão de pontuação possa ser escolhida para amistosos, as regras dos campeonatos de *Mario Hoops* são um pouco diferentes. Cestas de dentro do garrafão valem 20 pontos, enquanto cestas de longe valem 30 e cestas feitas com jogadas especiais valem 40. A essa pontuação, ainda se somam o total de moedas que você coleta nos painéis de interrogação (quicando a bola sobre eles) antes da jogada. Como você pode coletar até 100 moedas, o total de pontos que uma cesta pode valer em *Mario Hoops* é 140!

Cuidado com a quadra!

As quadras de *Mario Hoops* são praticamente personagens à parte. Cada uma interfere de maneira particular no jogo, tornando as partidas ainda mais imprevisíveis. Confira uma breve amostra do que algumas delas podem fazer.
Sherbet Land: já tentou jogar basquete sobre o gelo?
Daisy Garden: cestas de Piranha Plant? Não enterre.
Jr. Street: uma máquina de slots pode multiplicar a pontuação da cesta... ou anular!
Luigi Mansion: fantasmas aparecem e roubam a bola.





QUEM É VOCÊ?
DK
KING OF SWING
BALANCE
RODOPIE
DETONE
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

QUANDO OS POKÉMON SE TORNAM HERÓIS!

Quem é esse Pokémon?

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM & RED RESCUE TEAM

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 7,5

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: CHUNSOFT
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Pokémon Mystery Dungeon* é um game fora do convencional** para a marca dos monstrinhos. Antes de tudo, você não é treinador, espião, criador ou algo do tipo. Você é um humano, mas ao acordar um dia no meio de uma floresta, descobre que se tornou um pokémon! Passado o espanto inicial, logo você descobre que também pode se comunicar fluentemente com as outras criaturas. E assim começa a sua jornada para descobrir como voltar ao normal, conquistando muitos amigos, desvendando mistérios e ajudando aqueles que estão em perigo.

O que é uma Mystery Dungeon?

Muito popular no oriente, o estilo de jogo "Mystery Dungeon" ainda não é muito conhecido por aqui. Tanto que muitos jogadores acreditavam que *Blue Rescue Team* e *Red Rescue Team* não receberiam versões no ocidente. Mas o que há de tão especial neste tipo de jogo? O próprio nome já diz: as dungeons. De acordo com o nível do seu grupo, os lugares que serão explorados vão ficando maiores e mais difíceis - mas nunca serão iguais de uma partida para outra. Isso acrescenta um fator de exploração único, já que nenhum mapa funcionará e sempre será um mistério o que você encontrará pela jornada. Ao longo do caminho, você encontrará e batalhará com diversos pokémon, mas o negócio aqui é bem mais diplomático do que você imagina. Como não existem Pokéballs, você precisará convencer de alguma forma seus adversários a entrar para o seu grupo. Mas assim como as pessoas, os monstrinhos têm personalidades diferentes e isso pode complicar bastante no trato pessoal.

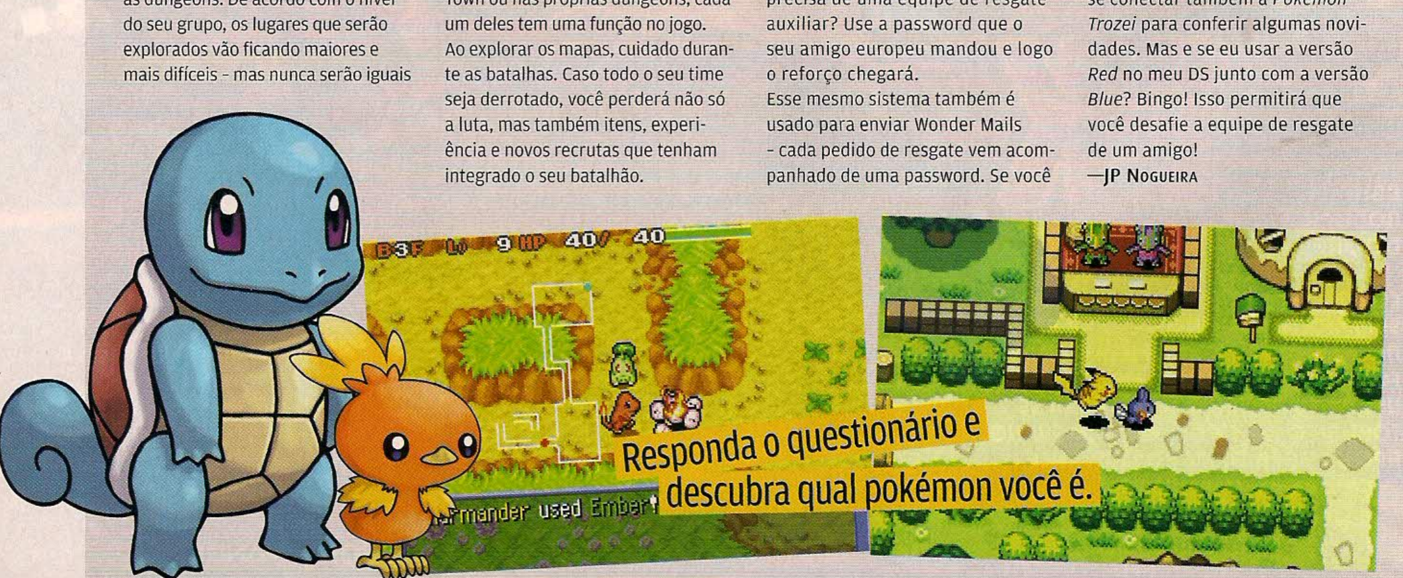
Red e Blue: a combinação clássica

As versões apresentam basicamente os mesmos elementos, mas cada uma é adequada ao console para qual foi produzido. Logo, a versão *Blue* para Nintendo DS vai usar as duas telas do portátil para fornecer informações sobre os mapas, itens e times, enquanto é possível realizar outras ações com a Stylus na tela sensível. Graficamente, segue o padrão dos jogos para GBA, sem muitas inovações ou recursos exclusivos do DS. Mas se você é fã ou gosta dos monstrinhos, vai ser bem interessante ver todos os 386 espécimes ao longo do jogo. Seja nas lojas e casas de Square Town ou nas próprias dungeons, cada um deles tem uma função no jogo. Ao explorar os mapas, cuidado durante as batalhas. Caso todo o seu time seja derrotado, você perderá não só a luta, mas também itens, experiência e novos recrutas que tenham integrado o seu batalhão.

Para jogar com os amigos

Uma série de recursos multiplayer interessantes estão presentes em *Mystery Dungeon*. O primeiro deles é a possibilidade de usar passwords para ajudar amigos que estiverem distantes. Está travado em uma missão e precisa de uma equipe de resgate auxiliar? Use a password que o seu amigo europeu mandou e logo o reforço chegará. Esse mesmo sistema também é usado para enviar Wonder Mails - cada pedido de resgate vem acompanhado de uma password. Se você enviá-la para um amigo, essa mesma missão será disponibilizada para ele. Você pode usar o Link Cable do GBA ou a função Wireless do DS para ajudar amigos, enviar Wonder Mails ou trocar itens. E com a versão *Blue*, é possível se conectar também a *Pokémon Trozei* para conferir algumas novidades. Mas e se eu usar a versão *Red* no meu DS junto com a versão *Blue*? Bingo! Isso permitirá que você desafie a equipe de resgate de um amigo!

—JP NOGUEIRA



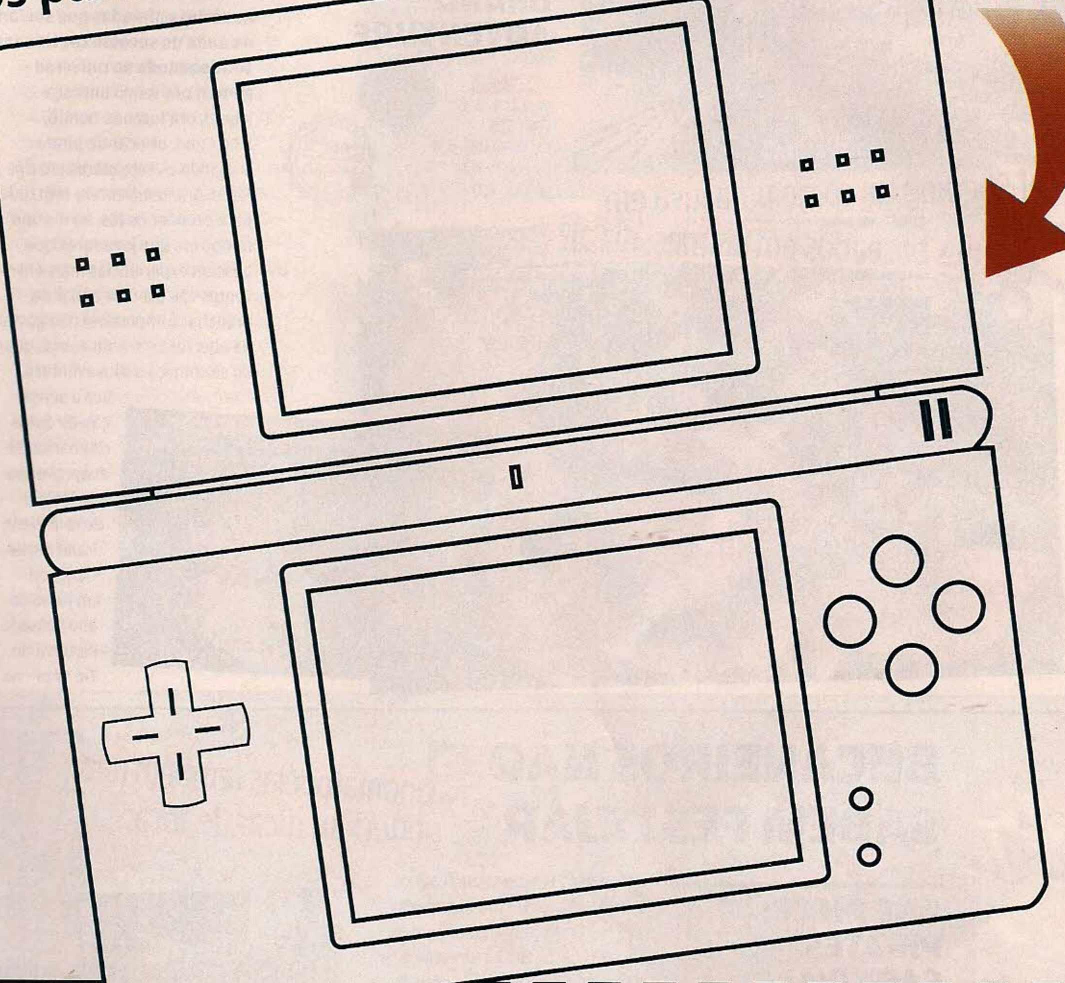
PROMOÇÃO:

“Pintando o DS!”

100 prêmios para concorrer

NINTENDO DS LITE + CAMISETA NINTENDO + BRINDES EXCLUSIVOS

Pinte aqui!
Vale tirar Xérox.



Comemorando oito anos de vida, a Nintendo World preparou uma promoção que provará quem é o maior artista da Nintendo. Para participar, basta criar uma skin (visual) para o Nintendo DS Lite. Você pode tirar xérox ou recortar esta página. Vale pintar, fazer colagem, enfim, o que conta é sua criatividade.

REGULAMENTO

1. A promoção “Pintando o DS” é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 27/09/06 a 15/11/06;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
a) desenvolver uma pintura ou colagem no modelo do Nintendo DS encontrado nesta página (vale tirar cópia) dando um novo visual para o portátil;
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (vale tirar cópia);
c) Juntar o cupom e o desenho e enviar para: Promoção Nintendo World: “Pintando o DS!” - Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho – CEP 05437-000 – São Paulo / SP;
4. Cada pessoa poderá participar quantas vezes quiser, bastando enviar uma frase diferente e preencher completamente o formulário a cada vez;
5. Os vencedores serão escolhidos em quatro fases e serão escolhidos entre os cupons recebidos completamente preenchidos;
6. Os participantes serão eleitos pelos quesitos criatividade e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
7. No total, serão 100 premiados. Sendo 25 participantes por edição (102, 103, 104 e 105), respectivamente. O processo de premiação será o mesmo em todas: o primeiro colocado receberá um Nintendo DS Lite, mais um kit de revistas da Futuro Comunicação, mais uma camiseta Nintendo (Mario Kart, Nintendo DS ou Brain Age) e um brinde surpresa. Os outros 24 premiados receberão uma camiseta mais um brinde surpresa;
8. O prêmio é pessoal e intransferível;
9. A Futuro Comunicação reserva o prazo de 90 dias para a entrega do prêmio. O resultado da promoção será divulgado na revista Nintendo World número 102;
10. Após a divulgação do resultado, o direito ao prêmio prescreverá em 180 dias, caso não haja resposta do(s) vencedor(es);
11. Ao participarem da promoção, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas obras, para divulgação do resultado e eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
12. A Futuro Comunicação reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD: “PINTANDO O DS!”

Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho –
CEP 05437-000 – São Paulo / SP

Nome completo: ____________________

____

RG: ____________________

Endereço: ____________________

____

Telefone: ____________________

E-mail: ____________________

Assinante ou não-assinante?

____

YO-HO-HO, AVENTURA À VISTAAAA!!!

Cel-Shading cai como uma luva em games baseados em animes, diz aí?

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 5,5
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 7,0



PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: GANBARION
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

As séries animadas que surfam na onda do sucesso continuam se adequando ao universo gamer, ora sendo um caça-níquel, ora fazendo bonito.
E no Cubo, brincar de pirata cruzando os sete mares em *One Piece: Grand Adventure* tem tudo para prender os fãs, ao mesmo tempo em que jogadores que buscam experiências mais envolventes vão preferir andar na prancha. É impossível não gostar da abertura em anime, mas quando se começa a dita aventura, fica a sensação de que a Ganbarion só reaproveitou o principal de *One Piece: Grand Battle* - lançado em julho do ano passado na terra do Tio Sam - na parte gráfica em cel-shading com personagens SD e na jogabilidade dinâmica com falhas (salvando-se os ataques especiais). Em adição, é colocar alguns mapas com localidades do mundo de One Piece para explorá-lo, enfrentando batalhas, vilões e algumas condições especiais de vitória.
Na pele elástica do pirata Luffy e seus amigos recrutados ao longo do caminho, você terá que evoluir seus atributos para se tornar mais forte e aprender novas técnicas. Uma constante legal, mas irritante para impacientes - certas batalhas exigem alto nível para obter a vitória, o que leva tempo.
Cada personagem possui características únicas de combate, especiais bacanas e também é possível utilizar personagens-suporte nas batalhas (desde que você tenha as habilidades, junto a acessórios e roupas extras dos heróis cumprindo as condições especiais de vitória). Só faltou mesmo um modo para quatro jogadores e ênfase na parte aventura.
—GILSOMAR LIVRAMENTO

BUCANEIROS NÃO SABEM FESTEJAR

ONE PIECE: PIRATES' CARNIVAL

NOTA: 5,0
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 3,5
DIVERSÃO: 4,0
REPLAY: 3,0



PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: HAND
GÊNERO: TABULEIRO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Pesando de um lado, a atuação do jogo *Grand Adventure* consegue cativar jogadores com o que tem a oferecer, mas do outro, só os verdadeiros fãs curtirão jogar o que *Pirates' Carnival* oferece. Jogadores de *Mario Party* terão a forte sensação de que trocaram o universo do bigodudo e seus personagens por tudo que há no mundo de One Piece. Mas diferente da festa de Mario, os acontecimentos para se chegar a um minigame em *Pirates' Carnival* são um pouco devagar. E isso ofusca o impacto da diversão no primeiro momento. Visualmente, o cel-shading SD volta mais uma vez - podemos deduzir que este é o padrão para os jogos de One Piece? -, o que não é ruim para o estilo. Você se envolve ao longo de 30 minigames no tabuleiro, em que diferentes desafios e condições - se você não entende nada de japonês, contará com a intuição para saber o que e quando fazer as coisas - envolvem quatro participantes simultâneos em busca de dinheiro. Muitos destes minigames são excelentes e criativos. No entanto, a jogabilidade em alguns momentos parece ser bem falha: falta dinamismo onde seria crucial. Dentre seus altos e baixos, estão as músicas típicas da série animada, e quase todos os personagens do universo One Piece estão presentes, seja ilustrando ou participando dos desafios nos minigames. Os extras não ajudam muito, sendo grande parte voltada aos artworks. E insisto: se você não é um fã, há muitos outros jogos a serem explorados.
—GILSOMAR LIVRAMENTO



Onomatopéias também não poderiam dicar de fora.

QUE VENHAM OS ROBÔS TURBINADOS

SUPER ROBOT TAISEN ORIGINAL GENERATION

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0

BRONZE

PRODUÇÃO: Atlus
DESENVOLVIMENTO: Banpresto
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Super Robot Taisen Original Generation* levou quase quatro anos para ser lançado nos EUA.** E visto que o GBA anda passando pelos seus últimos momentos de vida, será que a espera valeu a pena? Bem, se você gostou de *Fire Emblem*, *Original Generation* será um prato cheio.

Apesar de trazer um universo totalmente diferente, o jogo assemelha-se à série da Intelligent Systems devido ao estilo RPG tático de jogabilidade, à grande quantidade de diálogos e às animações que ocorrem durante os combates. Contudo, aqui os astros são robôs gigantes baseados nos mais clássicos dos desenhos japoneses, como *Gundam*.

O jogo traz dois personagens, cada qual com sua perspectiva sobre a história, o que resulta em praticamente dois jogos diferentes. É requisito mínimo um bom conhecimento em inglês para entender a história e conhecer os personagens, além de tempo, pois o jogo é longo. As missões possuem uma dificuldade progressiva. Contudo, uma boa evolução de seus personagens e robôs acaba tornando os combates mais fáceis. Há diversas opções de armas para os mecanóides e habilidades para os pilotos, que podem ser ativadas durante os combates - aumentando o grau de estratégia do jogo. Porém, como estamos falando de um jogo lançado no Japão em 2002, não espere por gráficos muito avançados.

—Henrique Sampaio



Que tal fazermos uma vaquinha para descolar uma nova calça, guria?

HUDSON BEST COLLECTION VOL.5 - SHOOTING COLLECTION

GBA • Hudson • Ação • Nota 6,0

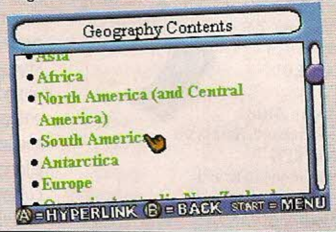
Já dizia o ditado, "recordar é viver". A compilação feita pela Hudson Soft traz três jogos de ação, na linha de games como *Star Fox*. São eles: *Star Force*, *Star Soldier* e *Hector '87*, ambos revividos no GBA com gráficos e sons fiéis aos originais lançados para o NES na década de 80. Uma boa pedida para os mais saudosistas e uma chance para os jogadores mais novos conhecerem grandes clássicos do passado. —Douglas Vieira



POCKET PROFESSOR KWIKNOTES, VOL. 1

GBA • Pocket Direct • Educativo • Nota 4,0

Pocket Professor KwikNotes é um jogo desenvolvido para aqueles que desejam um professor pronto para resolver suas questões em qualquer lugar. O game trata, resumidamente, de matemática, inglês, ciências, informática, geografia e história (geral e americana), além de trazer informações sobre o governo da terra do Tio Sam. A idéia é boa, pena que está tudo em inglês. Quem sabe um dia criem um desses em português? —Douglas Vieira



BARNYARD

GBA • THQ • Aventura • Nota 5,5

Fazer amizade com os outros animais do curral e sobreviver ao dia-a-dia de uma vaca recém-chegada à fazenda: esta é sua missão em *Barnyard*, jogo baseado no desenho homônimo exibido pela Nickelodeon. Como em *Mario Party*, o ponto forte do jogo são os vários minigames existentes, que vão desde pregar peças em um carteiro a consertar cercas quebradas. Diversão garantida enquanto luta para conquistar seu lugar ao sol! —Douglas Vieira



BATTLE B-DAMAN

BRONZE Nintendo World

GBA • Atlus • Ação • Nota 7,0

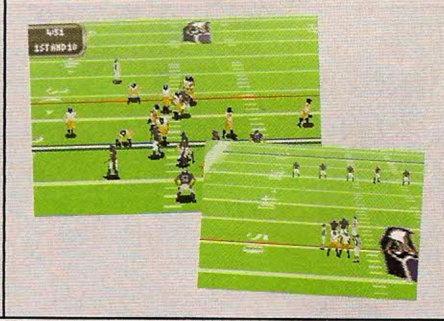
A velha e típica história de Pokémon é explorada novamente aqui: um pequeno garoto descobre o universo dos B-Daman e decide tornar-se o melhor jogador do mundo. Nas batalhas, seu objetivo é eliminar o robô oponente atirando bolinhas em uma arena pequena. Contudo, você mais lê linhas enfadonhas de diálogos do que joga. —Henrique Sampaio



MADDEN NFL 2007

GBA • EA • Esporte • Nota 5,0

O futebol americano de *Madden* está de volta ao GBA, com gráficos e jogabilidade semelhantes à versão de 2006 - o que é bom. O jogo deve agradar os (poucos) fãs do esporte, pois oferece uma gama variada de opções, modalidades e movimentos para os atletas durante as partidas. Tecnicamente, aproveita muito bem o hardware do portátil. —Henrique Sampaio



STAR FOX COMMAND

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 8,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Nintendo
GÊNERO: Nave
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 8

"Star" e "Fox". Palavras que invariavelmente me lembram da sensação de comandar uma esquadra espacial por fases lineares e cheias de obstáculos, exatamente como em *Star Fox* (Super NES) e *Star Fox 64* (N64). Essas lembranças, para mim, definem o padrão da série e, pensando desse modo, *Command* destoa totalmente do padrão. Mas é ruim? Não, até que não. Ele só peca pela falta de variedade nas missões, que são apresentadas em três tipos diferentes. As missões são sempre solo, sem o time. Tudo isso, claro, é controlado pela Stylus de uma maneira que não é genial, mas não passa nem perto de atrapalhar. Mas a principal atração de *Command* está antes de tudo isso, nas partes com elementos de estratégia por turnos, que vêm antes de cada missão. Você deve traçar na tela a trajetória desejada para cada nave disponível no turno. Então todas as naves e mísseis em curso seguirão sua rota. As batalhas acontecem sempre que uma das naves do Star Fox intercepta a rota de alguma nave ou míssil inimigo, ou ainda quando sobrevoa alguma base oponente.
Entre erros e acertos, é certo dizer que *Star Fox Command* é um ótimo jogo, especialmente se contarmos o multiplayer via internet. Entretanto, dá para esperar mais desta série tão querida. —Fabio Bracht



BIT GENERATIONS: DIALHEX

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 7,0

Uma espécie de *Tetris* alcoolizado, este game é um quebra-cabeças um tanto estranho: você deve encaixar triângulos dentro de um hexágono, alternando a posição das peças para formar outros polígonos de seis lados dentro dele. O conceito pode parecer bobo, mas não se engane: o desafio aqui é grande e bastante viciante. Ideal para ser jogado em um GBA com luz, pois a tela escura do primeiro modelo deixa algumas peças difíceis de distinguir. —Orlando Ortiz



BIT GENERATIONS: BOUNDISH

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 7,5

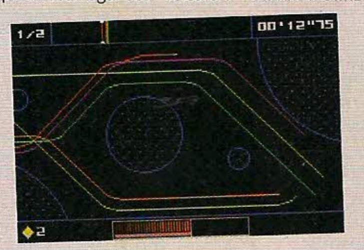
Para aqueles saudosistas que insistem que *Pong* é o melhor game já feito, *Boundish* prova que até mesmo o clássico pode ser renovado. O título renova a jogatina tradicional, apimentando-a com elementos bastante estranhos. Você joga em até cinco variações de *Pong*, controlando uma raquete para defender seu campo e marcar pontos no do oponente. É com certeza um dos jogos com visual mais interessante entre os games da série *bit Generations*. —Orlando Ortiz



BIT GENERATIONS: DOTSTREAM

GBA • Nintendo • Corrida • Nota 5,5

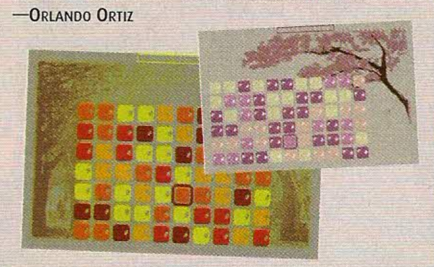
Com uma fórmula bastante simples, *Dotstream* traz a receita de um game de corrida divertidíssimo, muito semelhante ao visto no filme *Tron*, da Disney, que marcou o ano de 1982. Você controla um ponto de luz que deixa um rastro colorido em seu trajeto, competindo para alcançar o primeiro lugar no pódio. Assim como em *F-Zero*, você pode coletar itens para aumentar sua velocidade, além de parar no posto para recarregar seu "veículo". —Orlando Ortiz



BIT GENERATIONS: COLORIS

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 6,5

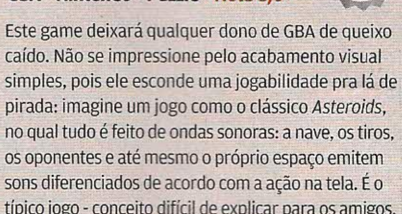
Outro puzzle inovador, *Coloris* coloca o jogador em uma enrascada - você tem que alterar a cor de blocos que formam uma forma geométrica, eliminando linhas ou colunas de mesma cor. Porém, você tem um limite de alterações por bloco, o que dificulta muito sua tarefa. Após um tempo, os efeitos sonoros se tornam um pouco irritantes, pois são bastante repetitivos - e não há uma trilha musical! —Orlando Ortiz

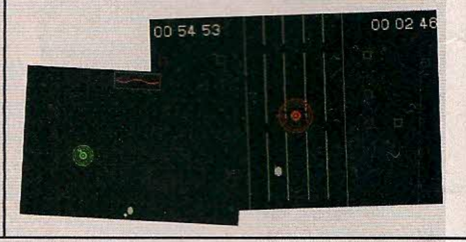


BIT GENERATIONS: SOUND VOYAGER

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 8,0

Este game deixará qualquer dono de GBA de queixo caído. Não se impressione pelo acabamento visual simples, pois ele esconde uma jogabilidade pra lá de pirada: imagine um jogo como o clássico *Asteroids*, no qual tudo é feito de ondas sonoras: a nave, os tiros, os oponentes e até mesmo o próprio espaço emitem sons diferenciados de acordo com a ação na tela. É o típico jogo - conceito difícil de explicar para os amigos, mas divertido como nenhum outro. —Orlando Ortiz

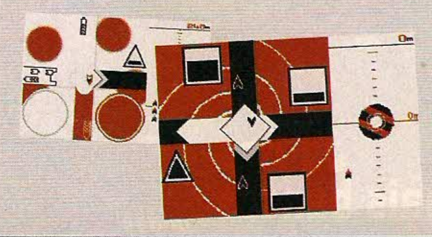




BIT GENERATIONS: DIGIDRIVE

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 3,0

Uma palavra define este jogo com facilidade: pirado. Para aqueles que entendem (e gostam) de música eletrônica, é um prato cheio: você controla elementos visuais que se encaixam para atingir um objetivo ao som de batidas digitais rítmicas que se completam com os "efeitos sonoros" do game. Se você dependesse apenas da caixa para decidir a compra, provavelmente diria "hein?" e largaria o game na prateleira. Dispensável! —Orlando Ortiz



BIT GENERATIONS: ORBITAL

GBA • Nintendo • Puzzle • Nota 8,0

Em *Orbital*, você controla uma espécie de estrela que pode repelir ou atrair objetos para se mover no espaço, além de coletar outras menores para absorvê-las. Assim como em alguns jogos de nave, você depende da física para navegar, desviando de planetas e atingindo certos objetivos para chegar ao final do estágio. Após coletar o Sol, você passa para outro desafio - tudo sem pressa, na maior calma. É o game com o pacote audiovisual mais relaxante da série! —Orlando Ortiz (NW)



Mais de um século de história

Nestes oito anos de Nintendo World, nunca foi tão claro o crescimento da comunidade Nintendo. Este mês, mais uma vez, destacamos coisas que só seriam possíveis por conta da existência da Big N. Repetindo o que um de nossos fiéis leitores diria para um certo robô azulado, estufamos o peito e falamos em voz alta: "desde Fusajiro Yamauchi (que fundou a Nintendo em 1889) até hoje: a emoção nunca morre".



Eu, Mario

Que atire a primeira pedra quem nunca brincou com bonecos!
Este lançamento é tão bacana que todos da redação ficaram doidos para comprar um. A sensacional novidade tem um toque retrô, pois traz na embalagem um boneco do Mario controlado por nada menos que uma réplica do controle do Famicom, o Nintendinho japonês. Para os colecionadores de plantão, uma boa notícia: existe também uma versão do Toad, o simpático cogumelo da turma do herói que ficava avisando quando a princesa Peach não se encontrava no castelo em *Mario Bros. 3*. Com o controle, você pode manipular os personagens para frente, para trás, para esquerda e direita. Uma pena não pular, nadar, lançar bolas de fogo ou sair voando com um rabo peludo.
O brinquedo custa apenas US$ 16,90 e pode ser comprado diretamente com o fabricante no seguinte website: http://toys.brando.com.hk/prod_detail.php?prod_id=00125.



PARA COLECIONADOR

Gooooool do Pikachu!

Ficaram assustados? Imaginaram o Pikachu com a camisa da seleção batendo bola?
Pois estamos falando de algo completamente diferente: as edições especiais do Nintendo DS, lindíssimas, tematizadas com games como *Winning Eleven*, *Final Fantasy III*, *Pokémon Center* e *Pokémon Daisuki Club*. Algumas dessas preciosidades já esgotaram no mundo todo, portanto prepare o bolso para a facada - na mão de colecionadores ou especialistas em raridades, o console pode sair por nada menos que *US$ 400!*
Muito bonitos, os portáteis oferecem a mesma funcionalidade, porém com um design bastante chamativo. Sem dúvida alguma, um tesouro para guardar debaixo do travesseiro - qualquer nintendomaníaco adoraria pôr as mãos nessas edições. Se você está sentado na bufunfa e quer encarar o desafio de importar um desses, é bom correr: os sites www.play-asia.com e www.lik-sang.com ainda têm algumas poucas unidades. Corra antes que o estoque seque de uma vez!



METROID NA CABEÇA

O e-mangá da Samus



Quando você pensava que as maluquices haviam acabado, aparece mais um doido com novidades, invenções e muita criatividade. Imagine só: a Nintendo do Japão tem em seu site um "E-Mangá" da série *Metroid*, retratando as aventuras da heroína Samus. Essa revista virtual, porém, demora muito para carregar e ainda por cima está em japonês. Eis que surge um fã que, com dois amigos, resolve capturar as telas e traduzir a história toda para inglês. Apesar de nem todos falarem esta língua, devemos concordar que fica bem mais fácil de entender a trama. Vale a pena conferir o esforço dos caras e curtir a belíssima história. São dois volumes, totalizando 135 páginas de diversão. Você confere desenhos fantásticos e ainda tem a chance de aprender mais sobre o mundo de *Metroid*.
Acesse: http://mechadrake.com/metroidmanga.html e divirta-se!

COISA DE FÃ

Metroid ao Cubo

Todos conhecemos *Metroid* em 2D e acompanhamos a transformação das aventuras de Samus para o mundo 3D. Imagine então pegar o primeiro game da série e levá-lo a um mundo "quase" tridimensional? O jogo toma - literalmente - uma nova perspectiva, agora isométrica. Imagine olhar para a tela e, ao invés de ver os personagens de lado, vê-los diagonalmente? Os cenários têm profundidade, deixando a ação ainda mais diferenciada.
O mais interessante aqui foi a adaptação dos gráficos originais, pouco modificados para manter o toque de nostalgia do game. A experiência foi criada por um fã da série e está longe de ficar pronta. Ainda assim, justifica dar uma espiada para curtir o que mais um jogador motivado conseguiu fazer em seu tempo livre. Para jogar, basta visitar a página: http://pages.infinit.net/voxel/metroidcubed.htm. Boa jogatina!

EVENTOS

Desafio à Elite 4 2006
Edição Rio de Janeiro

Chegou a hora dos treinadores Pokémon cariocas mostrarem do que são capazes. A edição RJ do maior campeonato nacional acontecerá em novembro e, assim como foi em São Paulo, as batalhas serão realizadas no sistema de Multi Battle. Confira o site do evento para maiores informações sobre as regras.
Evento: Anime Center
Local: Centro Cultural da UERJ
Data: 04 e 05 de novembro
Horário: 10:00 h
Informações:
www.animecentereventos.com.br/

Unificado Liga Hoenn
Belo Horizonte - MG

Durante o Anime Festival, os jogadores mineiros poderão disputar as oito insígnias dos ginásios de Hoenn. Além disso, serão distribuídos pokémon raros (Mew, Celebi, Deoxys, Jirachi e Eon Tickets) e alguns exclusivos de *Pokémon XD*. As lutas serão realizadas no GameCube e haverá também disputas para *Pokémon TCG*.
Evento: Anime Festival
Local: Colégio Marista Dom Silvério, Rua Nossa Senhora do Carmo, 230 Bairro Savassi - Belo Horizonte - MG
Data: 21 e 22 de outubro
Ingressos antecipados diários: R$ 10,00
Ingressos diários na porta do evento: R$ 13,00
Informações:
www.animefestival.com.br/belohorizonte

RECORDES

New Super Mario Bros.

Os minigames da nova aventura do Mario fazem a cabeça de todo mundo. Resolvemos dar um tempo nas corridas de kart para ver quem tem mais habilidade nos diversos minigames de *New Super Mario Bros*. Os recordes a seguir são do paciente Leonardo Almeida Silva, que cometeu a proeza de fazer a pontuação máxima na prova "Wanted". Será que alguém aí consegue bater os outros recordes do garoto?
Whack-a-Monty: 92
Danger, Bob-omb! Danger!: 5391
Sort or 'Splode: 307

ROLA NA WEB

Wii Brasil

Tá a fim de acompanhar as novidades do novo console da Nintendo (e do DS), mas não é muito fluente na língua inglesa? Wii-Brasil é a solução. Atualizado diariamente com notícias, imagens e matérias especiais, o site merece ser página inicial de qualquer fã de Nintendo no Brasil. Além do serviço de primeira, o design é bonito e feito por uma equipe que realmente entende da Nintendo. E ainda tem um fórum bacana.
Endereço: www.wii-brasil.com

INVENÇÕES

Som na caixa do Game Boy

Já imaginou usar seu Game Boy para recriar trilhas sonoras clássicas dos portáteis ou ainda compor seu próprio sucesso de 8-bits? Isso é possível com Nano Loop e Little Sound DJ, dois poderosos editores de som (criados por fãs) que habilitam o chip musical dos portáteis e derrubam os limites da criatividade. Foi assim que dois músicos profissionais brasileiros passaram a usar os diversos Game Boy como ferramenta de criação musical.

A game music ainda não é estudada nos colégios, mas ninguém discorda que ela vem crescendo cada vez mais entre os gêneros musicais. Temos trilhas sonoras que vendem milhares de cópias (*Tony Hawk*), eventos gigantescos (Video Games Live), bandas que tocam músicas dos games (The Black Mages, Minibosses, Nino Megadriver...) e, agora, músicos que utilizam videogames para compor músicas - e não necessariamente trilhas de games.

No Brasil, Negalê Jones e Kassin, cada um com seu projeto particular, utilizam o Game Boy para compor suas músicas. Embora não sejam jogadores hardcore, são apaixonados por música, que encontraram no portátil mais famoso do mundo a possibilidade de inovar, desbravando novas fronteiras da música eletrônica (e dos jogos de bolso).

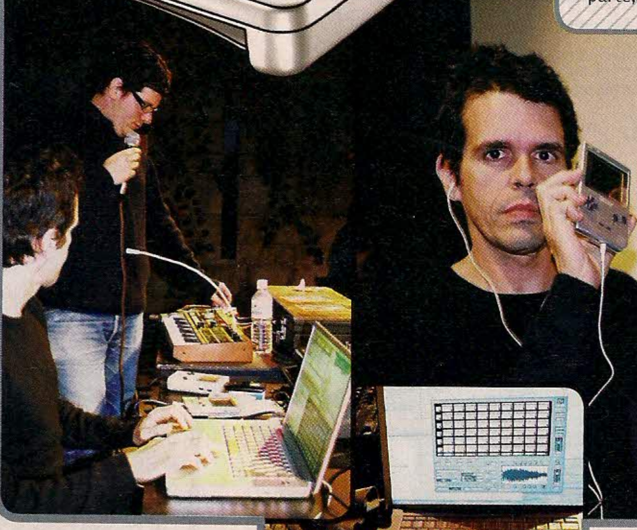
Como funciona

Basicamente, Nano Loop e Little Sound DJ permitem o acesso ao chip de som do Game Boy para que você programe seqüências de notas, aplicando efeitos e, enfim, crie suas próprias músicas ou simplesmente faça uns barulhos. Elas podem ser transferidas para um computador e combinadas com voz e outros instrumentos, como o teclado. Elas podem ser transformadas em MP3, e distribuídas por aí.

Segundo Kassin, as limitações do Game Boy são muitas. "São quatro canais, e é uma síntese bem primitiva, você não consegue fazer acordes. Até daria, mas eu teria que programar nota por nota de um acorde, e seria muito trabalhoso". Dificuldades à parte, o resultado é bastante animador.

Alexandre KASSIN

Ele é um produtor que já trabalhou com Los Hermanos e Caetano Veloso, além de ser um dos fundadores da cultuada banda Acabou La Tequila - que, bem... acabou. Kassin não é um gamer, ao contrário de sua mulher, "que joga o dia inteiro", mas sabe usar como ninguém um Game Boy para fazer música. Com seu projeto Artificial, gravou o disco Free USA, composto com os portáteis da Big N.



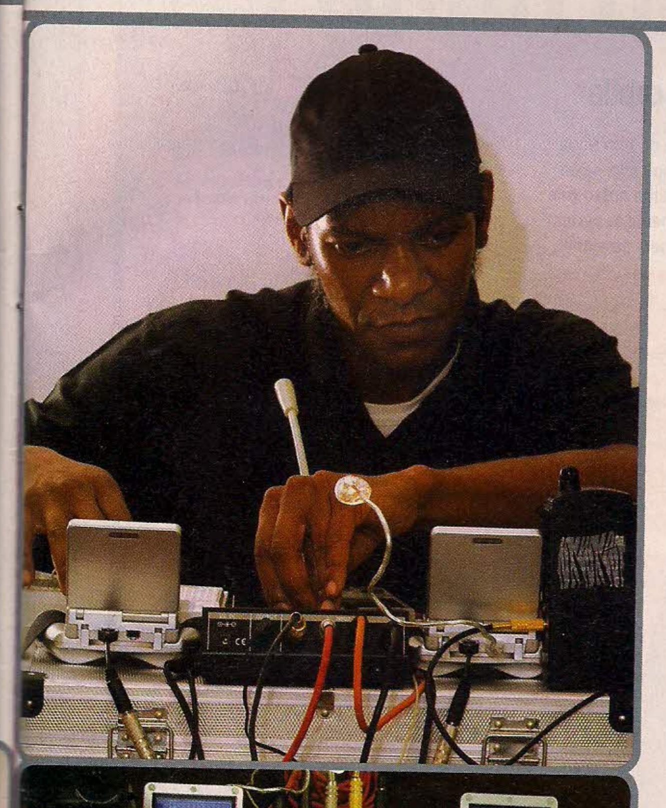
Nintendo World: Você joga videogame?
Alexandre Kassin: Quase nada. Eu jogava Atari, eu até tenho Atari, mas não tenho muito contato com os novos. Minha mulher joga o dia inteiro.

NW: Qual o papel do Game Boy na apresentação?
AK: Tudo. As músicas são todas feitas no Game Boy. O disco foi todo feito com Game Boy e voz, só que o Game Boy não tem muita memória. Então, para conseguir tocar todas as músicas no show, a gente teve que passar as músicas para o computador, então algumas coisas a gente toca no computador - mas por falta de memória do portátil, só.

NW: Você faz tudo sozinho?
AK: O disco foi só eu que fiz, mas ao vivo, o Berna Ceppas, sócio no meu estúdio [Monaural], me ajuda porque a mecânica do negócio é complicada.

NW: Quando você percebeu que poderia usar Game Boy para fazer música?
AK: Tem uma história engraçada. Um dia, olhando na internet, eu vi que tinha esse cartucho [Little Sound DJ], que possibilitava fazer música. Eu nem tinha um Game Boy, nunca tinha tido. Aí falei "pô, deve ser legal" e comprei. Quando cheguei no estúdio, falei com o Berna no dia seguinte: "comprei uma parada muito legal pela internet, Tô esperando chegar". E ele tinha comprado o outro cartucho [Nano Loop] na mesma noite. A gente viu, em lugares diferentes, o mesmo assunto. Foi uma coincidência, foi engraçado.

> "O que você tem, basicamente, são limitações. São quatro canais, é uma síntese bem primitiva, você não consegue fazer acordes."



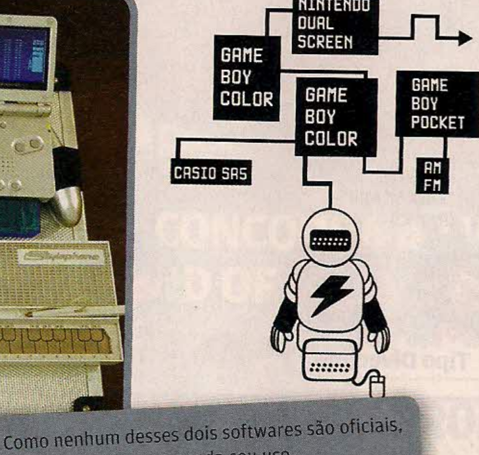
NEGALÊ Jones

Os bits sonoros falaram mais alto que os instrumentos de percussão quando Negalê Jones passava por maus momentos em suas temporadas no exterior. "Tinha toda essa coisa do 'pô, você toca bem percussão' - e isso lá na Escandinávia. Então eu pensei 'o pessoal não entende de percussão aqui, estão me comparando com quem? Se ainda fosse na Bahia...'. Aí veio uma certa crise. Até hoje não toco mais pele de animal". A "desilusão" coincidiu com a descoberta da Game Boy Music, e Negalê passou a compor nos portáteis. Atualmente, depois de sete anos no exterior, ele vem organizando apresentações em que combina sons dos portáteis (de Game Boy Advance a Nintendo DS) com bases eletrônicas.

> "Eu jogo *F-Zero* e gosto das coisas antigas, o som me comove muito. Hoje nem tanto, parece tudo muito complicado."

Nintendo World: Como você conheceu a Game Boy Music?
Negalê Jones: A Wired [revista norte-americana de tecnologia e comportamento] fez uma competição com várias pessoas meio famosas no mundo alternativo para criar música com o Game Boy. O que chamou a atenção foi que vários músicos acharam muito limitado e vários acharam inacreditável. Encomendei o meu, comecei a seqüenciar vários sons 8-bits e descobri uma outra cena, a de pessoas que constroem equipamentos eletrônicos com restos de brinquedos. E aí eu comecei a fazer as duas coisas. As pessoas, em vez de jogar fora os brinquedos quebrados, mandavam para o estúdio que a gente tinha em Copenhague (Dinamarca). E aí foi uma paixão, mais Game Boy e mais jogos.

NW: Você costuma jogar?
NJ: Commodore, Amiga, Atari. Eu jogo *F-Zero* e gosto das coisas antigas, o som me comove muito. Hoje nem tanto, parece tudo muito complicado, mas até acho muito bonito um *Metal Gear Solid*, parece inacreditável.





Como assim?

Atenção! Como nenhum desses dois softwares são oficiais, a Nintendo não recomenda seu uso.

Nanoloop (GBA/GBA SP/GB micro/DS)
O que: sintetizador, seqüenciador de oito canais, layout minimalista e suporte a filtros de som. Facilita a edição de padrões e converte em formato WAV quando ligado ao PC. Até quatro Nanoloops podem ser sincronizados.
Onde: uma nova edição da versão 1.3 estaria pronta para venda em setembro. A versão 2.0 está passando por mudanças. Lojas online na Europa vendiam o cartucho por cerca de 60 euros.
Mais: www.nanoloop.com

Little Sound DJ (GB/GB Color)
Como: sintetizador, seqüenciador de quatro canais, armazena dezenas de amostras de som e samples de baterias diversas. Pode ser sincronizado tanto com outro GB quanto com entradas MIDI ou em conjunto com o Nanoloop.
Onde: Os cartuchos não são mais fabricados, mas é possível adquirir a ROM por US$ 39,98 ou baixar a versão demo para testar nos emuladores.
Mais: www.littlesounddj.com/lsd http://wiki.littlesounddj.com

Pelo mundo

Bandas de games:
Minibosses - www.minibosses.com
Mikro Orchestra Project (ex-GameBoyzz Orchestra Project) - www.mikroorchestra.com
NESkimos - www.neskimos.com

HERÓI
Confira em nosso site amostras grátis coletadas pela internet: www.heroi.com.br

CANTINHO ANIMAL CROSSING

A cabeleira ideal

Cansado daquele cabelo roxo? Não consegue ficar com o cabelo desejado? Achou que era só ir ao salão da Harriet e escolher o visual? Pois é, sabemos que não é assim e resolvemos ajudar com algumas dicas cruciais.

O questionário capilar

Depois de expandir a loja de Tom Nook pela terceira vez, o Shampoodle (salão da Harriet) aparecerá. Utilize nosso guia para responder corretamente as perguntas e obter o corte de cabelo desejado.

Harriet: No no no! Shhhh! You don't have to say it! I know what you're thinking!

COMECE AQUI

PERGUNTA: "Agora me conta: quando você quer que o seu cabelo seja mais notado?" (Hmm. Now, tell me, sugar, when do you want your style to REALLY come alive?)

- RESPOSTA: "O dia todo." (Everyday.) → PERGUNTA: "Você gosta do Sol? Como se sente debaixo do Sol?" (Do you like the sun? How does it make you feel?)
  - RESPOSTA: "Aquecido..." (Warm...) → PERGUNTA: "Se você estivesse correndo para o salão de cabeleireiros e no caminho alguém o chamasse?" (If you were rushing to get to the salon and someone were to call you, what would you do?)
    - RESPOSTA: "Sorri e diz olá!" (Grin and say hi!) → **Tipo Simpático**
    - RESPOSTA: "Ignora!" (Ignore 'em!) → **Tipo Convencido**
  - RESPOSTA: "SUADO!" (SWEATY!) → PERGUNTA: "Responda sinceramente: as roupas são importantes para você?" (Answer me truthfully. Are clothes important to you?)
    - RESPOSTA: "Mas é claro!" (Oh, yeah!) → **Tipo Estiloso**
    - RESPOSTA: "Não." (Nah.) → **Tipo Relaxado**
- RESPOSTA: "Na noitada!" (Big nights!) → PERGUNTA: "Aposto que você é o centro das atenções em todas as festas, certo?" (I'll bet you're just the toast of every party, aren't you?)
  - RESPOSTA: "Mas é claro!" (Well, duh!) → PERGUNTA: "Se o seu corte de cabelo ideal fosse uma música, qual seria?" (If your ideal hairstyle were a song, what kind of song would it be?)
    - RESPOSTA: "Baladas românticas." (Power ballad.) → **Tipo Acessível**
    - RESPOSTA: "Rock 'n' roll!" (RAWK!) → **Tipo Divertido**
  - RESPOSTA: "Infelizmente..." (Unfortunately...) → PERGUNTA: "Quer me falar um pouco mais sobre a sua rotina para escolher roupas?" (Well, will you tell me a bit about your primping routine?)
    - RESPOSTA: "Acho melhor não." (I'd rather not.) → **Tipo Confiante**
    - RESPOSTA: "Tenho vergonha!" (I'm embarassed!) → **Tipo Reservado**




Tipo Simpático




Tipo Convencido




Tipo Estiloso




Tipo Relaxado




Tipo Confiante

O tempero ideal

Depois que Harriet escolher o seu estilo, ela vai deixar que você escolha a cor do seu cabelo. A escolha das oito cores vale para todos os estilos, independente do sexo. E depois de visitar o Shampoodle algumas vezes, o sexo do personagem se torna cada vez menos importante – Harriet vai deixar que você escolha entre a versão para garotos e a versão para garotas com total liberdade.

Harriet: What kind of co... envision for where you are in life?
Something warm.
Something cold.




Cores Quentes



Castanho claro — RESPOSTA: "Seguro..." (Safe...)



Amarelo — RESPOSTA: "Alegre!" (Lighthearted!)




Vermelho — RESPOSTA: "Ardente!" (Fiery!)

Rosa — RESPOSTA: "Paquerador..." (Flirty...)

Cores frias



Castanho escuro — RESPOSTA: "Misterioso!" (Mysterious!)

Azul — RESPOSTA: "Jovem!" (Young!)




Verde — RESPOSTA: "Exuberante!" (Lush!)

Branco — RESPOSTA: "Radiante!" (Radiant!) NW

PROMOÇÃO:

“Na onda da Nova Geração”

A Nintendo World quer saber o que você faria para entrar de vez na onda da Nova Geração. Vale tudo, mandar carta, foto engraçada, desenho, trabalho artesanal ou qualquer outra forma artística e cultural envolvendo o novo videogame da nova geração da Nintendo, o Nintendo Wii. Os participantes concorrem a 1 Wii, 1 Nintendo DS Lite e 10 The Legend of Zelda: Twilight Princess para GameCube. Confira o regulamento e não deixe de participar.



CONCORRA A 1 Wii, 1 NINTENDO DS LITE E 10 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC)

REGULAMENTO

1. A promoção “Na onda da Nova Geração” é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 02/10/06 a 04/12/06;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas e colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
a) Mandar carta, foto engraçada, trabalho artesanal, desenho ou qualquer outra forma artística e cultural envolvendo a Nova Geração de videogames da Nintendo, o Nintendo Wii;
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (vale tirar cópia);
c) Juntar o cupom a sua obra de arte e enviar para: Promoção Nintendo World: “Na onda da Nova Geração” - Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho – CEP 05437-000 – São Paulo / SP;
4. Cada pessoa poderá participar quantas vezes quiser, bastando enviar uma frase diferente e preencher completamente o formulário a cada vez;
5. Os vencedores serão escolhidos entre os cupons recebidos completamente preenchidos, e serão eleitos pelo quesito de criatividade e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
6. A obra mais original será premiada com um Nintendo Wii, o segundo colocado será premiado com um Nintendo DS Lite. Os ganhadores que ficarem de terceiro a décimo segundo lugares receberão um The Legend of Zelda: Twilight Princess para GameCube;
7. O prêmio é pessoal e intransferível;
8. A Futuro Comunicação reserva o prazo de 90 dias para a entrega do prêmio. O resultado da promoção será divulgado na revista Nintendo World número 103;
10. Após a divulgação do resultado, o direito ao prêmio prescreverá em 180 dias, caso não haja resposta do(s) vencedor(es);
11. Ao participarem da promoção, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas obras, para divulgação do resultado e eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
12. A Futuro Comunicação reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD: “NA ONDA DA NOVA GERAÇÃO”

Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho –
CEP 05437-000 – São Paulo / SP

Nome completo: ____________________

____

RG: ____________________

Endereço: ____________________

____

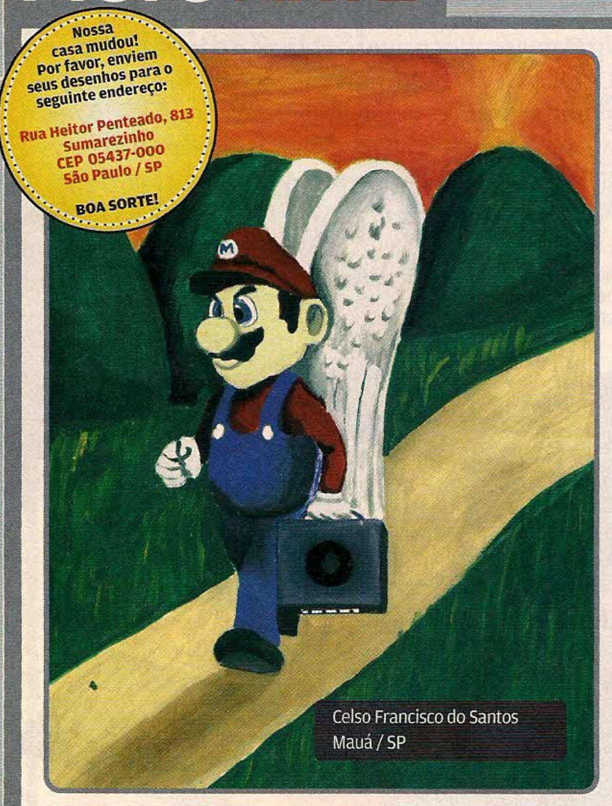
Telefone: ____________________

E-mail: ____________________

Assinante ou não-assinante?

____

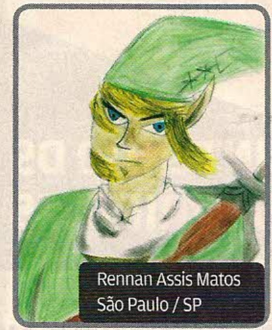
PICTO ARTE



Celso Francisco do Santos
Mauá / SP



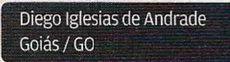
VENCEDOR
Francisco Alisson Araújo Oliveira
Rio de Janeiro / RJ



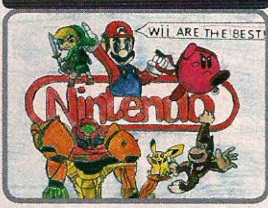
Rennan Assis Matos
São Paulo / SP

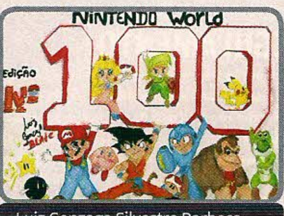


Rafael Moscatelli de Oliveira
Mauá / SP



Diego Iglesias de Andrade
Goiás / GO





Luiz Gonzaga Silvestre Barbosa
São Paulo / SP



Lucas Silva de Carvalho
São João de Meriti / RJ

PARTICIPE!

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 –CEP 05437-000 – São Paulo/SP.** Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

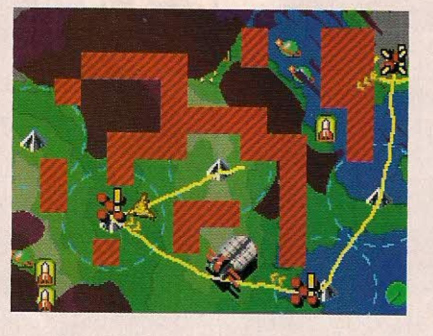


STAR FOX COMMAND

Depois de se aventurar ao longo das plataformas Nintendo prendendo-o por horas diante da sua TV, mais uma vez Fox e seus amigos prometem repetir o feito duradouro em grande estilo nas telinhas do seu Nintendo DS. Prepare-se para a missão! — Gilsomar Livramento

Combate "Stylus" Fox

Durante todo o jogo, você usará a Stylus como "alavanca de comando" e a tela de toque será seu direcional para controlar sua(s) nave(s), tanto nos combates quanto no mapa estratégico. Nada de ficar perdido no espaço, aqui você encontrará um manual de instruções para vencer a batalha contra Anglar e determinar seu destino.



Movimento estratégico

No mapa, você terá a nave-base, Great Fox, que permanecerá fixa em um ponto e deverá ser protegida a todo custo. Além dela, haverá bases dominadas por inimigos, que precisam ser destruídos. É preciso desenhar o trajeto da sua nave de ataque (ou aliados) até a base dominada pelo inimigo e destruir a nave-mãe. Uma vez que libertar uma dessas bases, você poderá usá-la para aumentar o alcance de sua nave - desenhe seu trajeto passando por cima dela para recarregar o combustível.

Ao mesmo tempo, as bases dominadas poderão enviar dois tipos de ataque: esquadrão ofensivo ou mísseis. Contra o esquadrão, você poderá usar sua nave de ataque para chamar a atenção do inimigo e destruí-lo. Se a Great Fox tiver mísseis, você poderá derrubar o esquadrão desenhando o trajeto de seu ataque até o alvo. Já contra os mísseis do inimigo, os mísseis da Great Fox nada adiantam, eles só podem ser destruídos por sua nave de combate.

Tanto seus movimentos quanto os dos inimigos são determinados por turnos. Você terá uma quantidade limitada de turnos - após organizar seu movimento, aperte qualquer botão no DS e confirme com a Stylus - para se movimentar e destruir os inimigos (uma vez que se esgotarem seus turnos, a Great Fox ficará à mercê do inimigo). Ainda no mapa, além da parte tática, haverá itens a serem coletados: mísseis (enviados para a Great Fox, que comporta até três mísseis), combustível e blindagem (para sua nave de combate). Obs: na tela superior, será mostrado seu "tempo" de combustível, quantos Core (núcleos) serão necessários para completar a missão e a quantidade de vezes (Turn) que poderá se movimentar.

Durante as batalhas, procure usar suas bombas quando estiver cercado por muitos inimigos, ou quando houver uma grande quantidade deles em uma ponto indicado em seu radar. Já durante seus movimentos estratégicos no mapa, procure sempre usar os mísseis da Great Fox para deter a frota inimiga sempre que possível.

Toque de mestre

Em alguns mapas, além de obstáculos no caminho, haverá a "Fog of War" (névoa de batalha) que esconderá a localização dos esquadrões e bases inimigas. Ao movimentar sua nave de ataque, a névoa é dissipada em seu caminho. Mas para não andar totalmente às cegas, use a Stylus para apagar alguns trechos da névoa e assim organizar sua estratégia.



Comandos na batalha

Ao entrar no campo de batalha, todos os botões e o direcional digital do DS servirão para atirar com sua nave (dependendo de qual for a sua, mantenha o botão direcional digital pressionado para concentrar mais energia em seu disparo), enquanto a Stylus será usada para direcionar. Ainda no canto esquerdo da tela de toque, você terá o botão de manobra em looping - ideal para surpreender o inimigo por trás, quando ele estiver perseguindo você. No canto direito, se encontra a manobra Reverse, para virar 180º. Logo acima deste comando, encontram-se as bombas, identificadas pela letra B - arraste-as com a Stylus até o ponto desejado em seu mapa e ela será lançada. Além disso, existem outras manobras importantes a serem exploradas em combate. Confira:

Avançar: dois toques na parte de cima da tela de toque.
Reduzir: dois toques na parte de baixo da tela de toque.
Rolling Atack: gire 360º a Stylus ou movimente esquerda e direita rapidamente.

Ao fazer o movimento Avançar ou Rolling Attack, você gastará a barra de energia localizada no canto superior direito da tela de cima. Mas quando fizer um desses movimentos, mantenha a Stylus pressionada contra a tela de toque para usar a barra de energia e controlar a nave ao mesmo tempo.
Durante os combates, normalmente haverá círculos que, ao passar por dentro, poderão render blindagem ou alguns segundos extras. Nos combates contra os esquadrões ou bases inimigas, você terá um inimigo para destruir e obter a quantidade de núcleos para completar a missão. No caso das bases inimigas, logo que obtiver os núcleos necessários, terá que confrontar a nave-mãe. Para isso, terá que passar por dentro dos beacons (quadrados com um "+" no centro) para avançar em direção ao alvo e finalizar com um Rolling Attack. No caso de interceptar os mísseis inimigos, você terá que passar por dentro dos beacons e, com o alvo à vista, atirar para destruí-lo - isso ao mesmo tempo em que passa por dentro deles. Se você sair da rota, perderá o rastro do míssil, e se demorar para passar por um beacon durante o confronto com as naves-mãe, você será destruído.



A batalha perfeita

Durante os combates, sempre haverá uma quantidade aleatória de inimigos junto aos alvos principais que detêm os núcleos. Você pode simplesmente destruir estes últimos e pegar os núcleos, concluindo o combate, ou optar por destruir todos os inimigos na tela e só então pegar os núcleos. Ao acabar com todos os oponentes, você obterá um míssil a mais para a Great Fox, além de pontuação extra nos tempos de combustível durante o combate. Vale lembrar que, ao destruir as bases inimigas, você ganha dois turnos extras.

Durante os combates, você poderá ganhar tempo extra de combustível. Ao ser alvejado pelo inimigo, antes de ser acertado, faça um Rolling Attack - ele também serve para puxar itens próximos e explodir inimigos em uma investida frontal -, e você rebaterá o projétil, ganhando alguns segundos extras. Alguns inimigos também deixam moedas que, quando coletadas, adicionam alguns segundos de combustível. Uma outra forma de ganhar segundos adicionais é passando pelo ponto "+" ao centro dos beacons. O Rolling Attack não pode rebater ataques de raio contínuo, e se você perder todas as suas "vidas", é game over.

Escolha seu destino

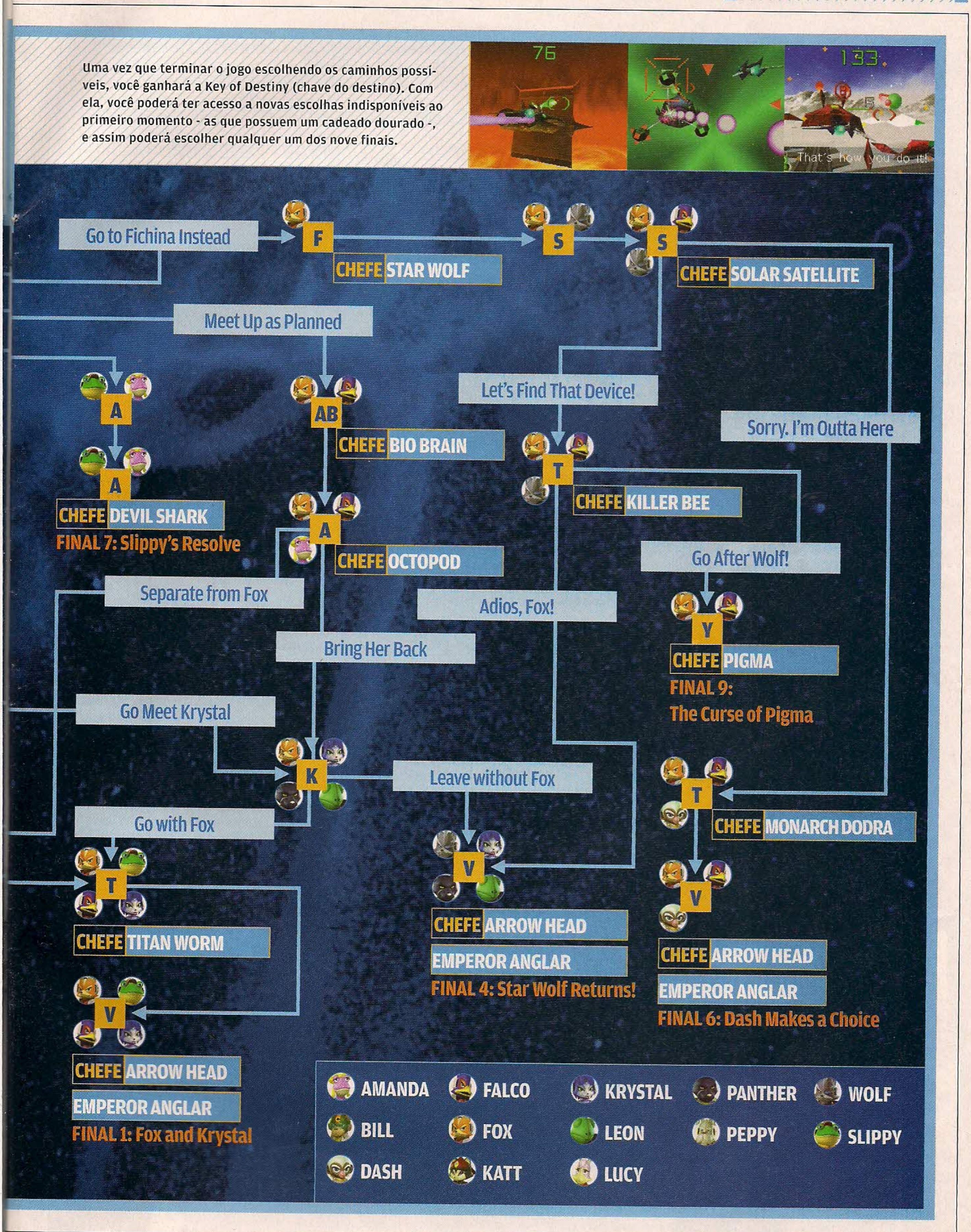
Em *Star Fox Command*, você poderá escolher os caminhos e conseqüentemente realizar nove finais distintos. Você terá um mapa mostrando todos os caminhos com o encontro de personagens. E para não se confundir, basta conferir a lista na página anterior, onde são indicados o estágio, o planeta e a escolha que você poderá fazer para chegar ao final desejado. Durante sua jornada explorando os planetas, haverá batalhas contra chefes. Saiba como enfrentar todos eles.



- **A** Aquas
- **AB** Asteroid Belt
- **C** Corneria
- **F** Fichina
- **K** Katina
- **S** Solar
- **T** Titania
- **V** Venom
- **X** Sector X
- **Y** Sector Y
- **Z** Sector Z

C
INÍCIO em Corneria
Attack Advance Guard
C
Contact Slippy
Join the Hunt on Aquas
Where Is Falco?
C
Locate Peppy First
Set Course for Fichina
K
F
C
CHEFE STAR WOLF
CHEFE ZAZAN
AB
Gather Intelligence
Search for Krystal
Fight Oikonny
Go with Fox
X
AB
CHEFE PIGMA
CHEFE BIO BRAIN
FINAL 8: Pigma's Revenge
F
CHEFE DEATH KRAB
Rendezvous with Fox
Say Good-Bye to Fox
Check Out Corneria
A
Go to Amanda
K
AB
Z
Say Farewell to Peppy
C
CHEFE ARROW HEAD
FINAL 3: Emperor Anglar
Head for Titania
V
C
T
CHEFE ARROW HEAD
EMPEROR ANGLAR
CHEFE SPANNER
FINAL 5: Lucy and Krystal
CHEFE GRUNNER
FINAL 2: Goodbye Fox

Uma vez que terminar o jogo escolhendo os caminhos possíveis, você ganhará a Key of Destiny (chave do destino). Com ela, você poderá ter acesso a novas escolhas indisponíveis ao primeiro momento - as que possuem um cadeado dourado -, e assim poderá escolher qualquer um dos nove finais.



Pilotos em ação

Ao longo da campanha solo, você terá controle de catorze pilotos. Cada uma de suas naves possui diferentes atributos que influenciarão diretamente o seu desempenho durante os combates, especialmente quando você tiver que destruir mísseis. Aqui, aeronaves com alto poder de fogo ou que possam travar a mira são melhores. A seguir, você confere o nome do piloto, a força de seu ataque, se ele "trava a mira" no alvo (existem algumas naves que, se você mantiver o botão de tiro pressionado por algum tempo, a força de ataque será triplicada), o poder de defesa, seu estoque de bombas e o tempo bônus (este mostra quantos segundos você ganha quando repele ataques durante os combates).

Piloto	Ataque	Travar mira	Defesa	Bombas	Tempo bônus
Fox McLoud	Médio	Alvo	Média	2	2 Segundos
Falco Lombard	Medio	Vários Alvos	Baixa	1	3 Segundos
Krystal*	Médio	Alvo (nulo)	Média	1 (2)	2 (3) Segundos
Slippy	Forte	Não	Baixa	3	2 Segundos
Wolf O'Donnell	Forte	Vários Alvos	Média	1	2 Segundos
Leon Powalski	Fraco	Alvo	Alta	2	2 Segundos
Panther Caruso	Forte	Não	Baixa	1	2 Segundos
Lucy Hare	Forte	Alvo	Baixa	2	2 Segundos
Amanda	Médio	Vários Alvos	Média	1	2 Segundos
Peppy Hare	Médio	Alvo	Média	2	3 Segundos
Dash Bowman	Médio	Alvo	Média	2	2 Segundos
Katt Monroe	Médio	Alvo	Baixa	2	2 Segundos
Bill Grey	Médio	Não	Média	2	3 Segundos
James McLoud	Médio	Alvo	Média	2	3 Segundos

*Obs: Os atributos da nave de Krystal variam porque a personagem pilota a Cornerian Army e também a Star Wolf Squadron.

No calor da batalha

Vigiando alguns planetas, encontram-se os famigerados chefes – o que seria de Star Fox sem eles? Cada um exige uma estratégia diferente para ser vencido. E para você não ficar na mão, aí vai a informação necessária para vencê-los sem (muita) dificuldade, dependendo apenas de suas habilidades. Divirta-se!

Arrow Head

Desvie de seus ataques e use o Rolling Attack para rebater os tiros comuns, ganhando alguns segundos. Ao mesmo tempo, destrua todos os segmentos do corpo do inimigo. Ao restar apenas uma parte, Arrow Head se transformará em um tipo de parede viva. Apenas continue atirando.

Bio Brain

No início, haverá algumas pirâmides que ficarão circulando o núcleo principal do inimigo e atirando. Desvie das investidas, rebata os disparos e destrua as pirâmides rapidamente. Logo que se livrar das armas primárias de Bio Brain, ele se moverá rapidamente lançando pequenos pedaços contra você - concentre seu ataque no alvo principal.

Death Krab

Esta nave possui a forma de um caranguejo. Concentre seu ataque nos pontos vermelhos quando ele abrir suas patas frontais, depois as patas laterais. Ao sofrer grande dano, ele começará a voar. Concentre seus ataques em seu corpo, além de acertar seus olhos (as antenas acima da cabeça) para neutralizar temporariamente sua artilharia.

Emperor Anglar

Esta batalha se divide em etapas. Logo no início, acerte as esferas que circulam ao redor do inimigo. Ao mesmo tempo, você terá que seguir o alvo e atacar desviando das colunas que surgem na vertical e horizontal. Restando apenas o inimigo, acerte o ponto vermelho em sua cabeça até destruí-lo - cuidado com seus contra-ataques.

Grunner

Ao enfrentar este macaco gigante, ele ficará pulando constantemente, obrigando-o a se movimentar rápido para acertá-lo. Durante a perseguição, utilize o Rolling Attack para evitar os disparos dos totens que disparam raios de energia.

Killer Bee

Contra esta abelha, você travará uma batalha fácil, tendo como única desvantagem a velocidade do inimigo. Basicamente fique atacando-a constantemente enquanto usa Rolling Attack para evitar os disparos do inimigo.

Monarch Dodra

Concentre seus ataques nas duas cabeças do inimigo. Quando ele entrar na terra para se proteger, fique esperto, pois o inimigo poderá sair de qualquer lugar abaixo de você e realizar um contra-ataque. Neste momento, o ideal é usar uma bomba ou estar com um piloto que use ataques concentrados, travando a mira no alvo.

Octopod

Nesta batalha, você terá uma nave que o atacará constantemente (livre-se dela primeiro), depois procure acertar os vasos no chão e, atingindo o vaso certo, Octopod aparecerá. Evite ficar na linha de frente contra o inimigo e espere ele afastar seus escudos para poder acertá-lo sem ser atingido. Quando o inimigo se esconder, basta acertar um dos vasos e encontrá-lo para continuar atacando.

Pigma

O inimigo é um grande cubo dividido em quatro partes. Você terá que acertar cada parte individual e formar a cara de um porco. Ao fazer isso, o inimigo se abrirá e seu núcleo vulnerável ficará exposto por alguns instantes - antes do ataque, desvie da figura do porco que ele lançará. Se você fizer as combinações diferentes da cara do porco, o inimigo o alvejará com diferentes tipos de ataques.

Solar Satellite

A única fraqueza desta máquina está nos compartimentos laterais de onde saem pequenas naves. Destrua estes compartimentos quando eles se abrirem e, feito isso, fique atirando na parte de cima da máquina para forçá-la a mergulhar no magma e assim destruí-la. Ao mesmo tempo em que faz isso, evite os raios que impulsionam a máquina.

Spanner

Nesta batalha, os pilotos fêmeas terão uma grande vantagem: o inimigo será fácil de ser atingido devido a seu tamanho avantajado e lento. Para destruí-lo, aproxime-se por trás do inimigo e destrua suas partes separadas, sem deixar de usar o Rolling Attack para evitar os raios.

Titan Worm

Para vencer este inimigo facilmente, procure manter-se atrás dele lentamente. Então acerte a parte traseira, ficando atento quando ele se enterrar na areia. Repita este processo e vá atrás das argolas para recarregar sua blindagem quando precisar - basta ignorar o alvo principal.

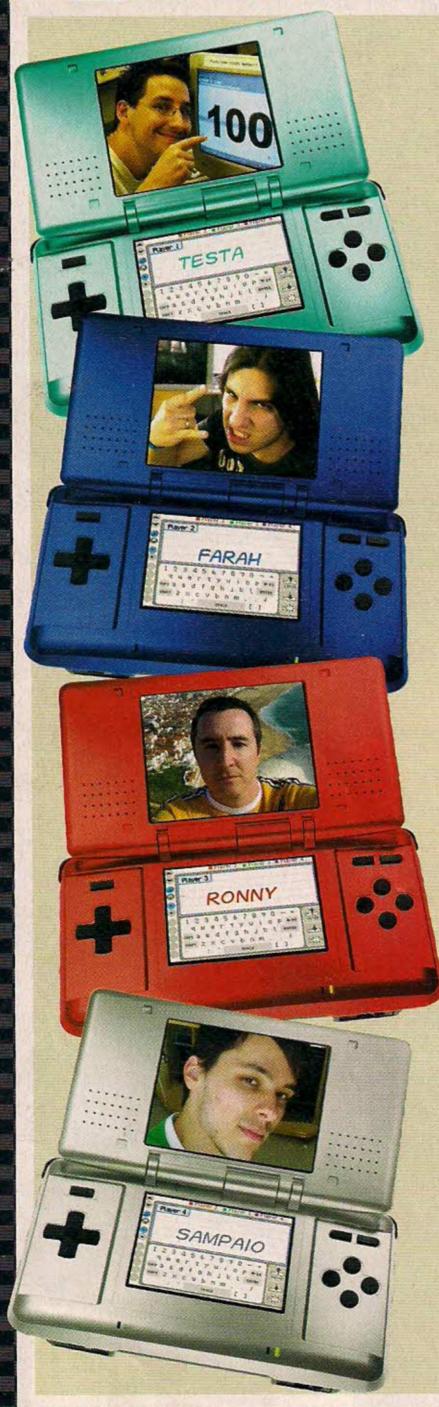
Zazan

Paciência é a regra na batalha contra este inimigo. Durante sua perseguição, ele deixará bombas no caminho - destrua ou evite-as usando Rolling Attack -, e caso esteja com algum piloto que concentre os disparos, procure travar a mira no inimigo. Mantenha o ritmo até vencê-lo. NW



Picto-Chat

8 anos e 100 edições. Nunca foi tão bom comemorar um aniversário.



Testa: Pois é, pessoal. 100 edições, oito anos de história, sem nunca parar. A NW é a revista de games mais antiga do mercado. Aliás, isso está escrito na matéria que comemora os oito anos de Nintendo World. Isso e muitas outras coisas interessantes...

Farah: Eu ainda não li, mas aposto que tem bastante coisas curiosas.

Testa: Foram muitos momentos especiais, desde o projeto "Zero" até o revolucionário Wii, que, segundo o Steve Singer, vice-presidente da Nintendo of America, será lançado aqui no Brasil também. A Nintendo nunca esteve tão próxima e tão acessível.

Ronny: Oito anos e 100 edições é mesmo muita coisa para o mercado editorial brasileiro, principalmente para um mercado discriminado como o de videogames.

Farah: Pois é, gente que era apenas jogador e leitor da NW, até se tornar redator da revista, como o Henrique e eu, tem que batalhar horrores. Inovar a cada nova edição, como você, Ronny, e o Testa, que vem dando o sangue e alma para melhorar a revista a cada nova edição. Não é mole, não.

Testa: Tudo é válido, Farah. Veja o que a Nintendo propõe com sua filosofia. Fazer um console para quem não joga e que agrade a quem joga foi uma idéia genial que, na minha opinião, vai levar a Nintendo ao topo novamente.

Sampaio: Verdade, Testa. Lembro de uma vez encontrar na casa de uma amiga minha uma edição da NW. E ela nem gostava de videogames. O motivo da compra? Mario, que ela jogava quando criança.

Testa: O melhor de tudo é que dia 19 de novembro poderemos viver essa nova experiência. O Ronny, só dia 8 de dezembro... hehehe...

Sampaio: É uma revista para todos, que traz informações para jogadores hardcore, boas lembranças para jogadores mais velhos...

Testa: O próprio bigode já foi reformulado com sucesso algumas vezes. De plataforma para 3D, de 3D para papel, e assim por diante.

Farah: Com o Wii, eu não duvido que novas transformações aconteçam.

Ronny: É, falando assim, percebemos que a Nintendo e seus jogos já soam como algo nostálgico. Muitas vezes bate aquela saudade de jogar os primeiros *Mega Man* para o Nintendinho 8-bits, relembrar o início da saga de Mario e Donkey Kong.

Sampaio: O legal da Nintendo é que ela marcou a infância de muita gente. Acho que por isso ela é uma marca tão forte.

Farah: E com o Wii, tudo isso e muito mais será possível, amigo Ronny! hehehe...

Testa: O bom mesmo é saber que, com o Wii, poderemos reviver todos esses grandes clássicos e ainda se divertir da maneira mais original possível com os novos games. A Nintendo não dá ponto sem nó, e enquanto existir um game Nintendo, a Nintendo World estará em cima para levar a verdade até os leitores que nunca nos deixaram na mão! Esta data histórica é de todos nós, que colocamos a mão na massa todos os dias (no bom sentido) e também para quem apóia a Nintendo World, seja qual for a ocasião! Que venham a Nintendo World 150, 200, 300... NW



EDITOR
André Forastieri
PRESIDENTE
André Martins



REDAÇÃO
Odair Braz Junior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa Editor
Rodrigo Guerra e Ricardo Farah Redação

Bruno Doiche Diretor de Arte

Andressa Nozue, Homero Letonai, Robson Teixeira e Stephanie Lawrence Designers

Fabio Barros, Douglas Vieira, Gilsomar Livramento, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Ronny Marinoto, Thiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), Robson Teixeira (ilustração), André Rodrigues (tradução) e Marco Souza (arte) Colaboradores

NEGÓCIOS
Pablo Miyazawa Gerente de Projetos

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Müller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais
Alexandre Perussi e Andréa Vieira Pedro Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati Gerente de Negócios/Publicidade
Gabriela Llovet e Isac Guedes Executivos de Contas
Danilo caradina Assistente Comercial

WEB
Eduardo Fernandes Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho Webmaster
Fernando Nogueira Webdesigner
Fábio Barros Editor – Gameworld

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha Produtor Gráfico
William Domingos Secretário Gráfico

FINANCEIRO
Priscila Santos Gerente Financeira

Nintendo World 100, setembro de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Oceano
Distribuição DINAP